

www.pcplayer.de
B 90862 E
DM 12,80 · S 100,- · SFR 12,80,- · LFR 310,-
· HFL 16,- · LIT 17.000,- · bfr 320,- · DR 2.800,- · Pts 1.400,-
PC Player Plus
4/99
DAS TESTMAGAZIN FÜR PC-SPIELE
PC Player 4/99
PC Player Plus 4/99
Schwerpunkt: Adventures · Firmenportrait Microprose · Pizza Syndicate · Rollercoaster Tycoon · Requiem · Starshot
2 CDs
Vollversion
Seven Kingdoms
Ancient Adversaries
PLUS +++ PLUS +++
Vor-Schlag
· Quake 3
· Daikatana
· Unreal Tournament
Wirtschaftswunder zweimal anders
· Pizza Syndicate
· Rollercoaster Tycoon
Alles so schön bunt hier
Die dritte Generation der 3D-Karten
Quake 3 vs. Daikatana
[Tips & Tricks]
Sid Meier's Alpha Centauri, Fallout 2, Baldur's Gate und Quest for Glory 5
PLAYER'S GUIDE
Quest for Glory 5
Spielbare DEMOS:
Alpha Centauri – neue Version · Brian Lara Cricket · Dark Vengeance · Dawn of Aces · Descent 3 – neue Version · Field & Stream Trophy Buck · Gruntz · Imperialismus 2 · Microsoft Golf 1999 Edition · Mike Stewart's Pro Bodyboarding · Myth 2 – Soulblighter · NBA Live '99 · Quest for Glory 5: Dragon Fire · Rollercoaster Tycoon · TOCA2 Touring Cars · Tunguska · Warzone 2100 – Mehrspieler-Demo
04
4 398044 712802

NEUE ZEITEN, ALTE SITTEN

Kennen Sie das auch? Manchmal hat man das Gefühl, es würde sich ständig alles ändern, und doch bleibt eigentlich alles beim alten. Nein, wir reden hier nicht über deutsche Politiker, wohl aber über die Politik der Computerindustrie. Jahrelang mußte man seine kostbare Knete in regelmäßigen Abständen zum Hardwarehändler tragen, wollte man eine einigermaßen solide Plattform für die gerade aktuellen Spiele haben. In letzter Zeit hat sich dieser Trend erfreulicherweise etwas verlangsamt, sprich: Inzwischen genügt es durchaus, sich alle ein bis zwei Jahre mit einem neuen Computer anzufreunden. Das liegt einmal am allgemein gestiegenen Kostenbewußtsein der Verbraucher, denen das Geld einfach nicht mehr so locker in der Tasche sitzt. Gerade im spielerischen Bereich hat dies aber auch viel mit den immer beliebteren 3D-Beschleunigerkarten zu, die eine flügellahme Kiste noch einmal in einen flotten Adler verwandeln können. Verblüffenderweise ist es aber nun so, daß mittlerweile die dritte 3D-Kartengeneration auf den Markt tritt, und die vierte wird wohl auch noch in diesem Jahr eintrudeln. Bekannte Folge: Der Hardwarehändler kriegt mal wieder Besuch ... Wer sich den Schwerpunkt über **Pentium-III**-Systeme auf Seite 156 zu Gemüte führt, kann dort aber auch etwas von einem erweiterten Befehlssatz für 3D-Berechnungen lesen. Nicht auszuschließen also, daß spezielle Grafikbeschleuniger in Zukunft überflüssig werden, weil deren Aufgaben dann wieder die CPU übernimmt.

Neues gibt es auch aus der Redaktion zu vermelden. Vermutlich haben Sie längst bemerkt, daß auf unserem Editorialbild neben der allseits beliebten Redaktionsassistentin Steffi jetzt noch eine zweite Dame zu sehen ist. Dabei handelt es sich um die frisch gekürte industrielle Koordinatorin **Nicole Radewic**, deren guten Firmenkontakte wir in klingende redaktionelle Berichte ummünzen werden. Neugierig wollen wir Sie an dieser Stelle auch auf die vielfach gewünschte und nun endlich gestartete Serie **Hinter den Kulissen** machen, in der wir Ihnen die Historie der bekanntesten Spielehersteller näherbringen. Ein weiteres Schwerpunktthema in diesem Heft sind die 3D-Shooter, die sich mittlerweile zum populärsten Spielegenre gleich nach den Strategiespielen gemausert haben.

PS: Ein kleiner Tip am Rande: Falls Ihnen der eine oder andere Artikel in diesem Heft in Jägerlatein verfaßt zu sein scheint, dann vergessen Sie nicht, daß Sie soeben unsere April-Ausgabe in Händen halten.

Viel Spaß beim Schmökern wünscht Ihnen

Ihr PC Player Team



Vordere Reihe (von l. nach r.): Nicole Radewic, Stefan Seidel, Martin Schnelle, Jochen Rist, Steffi Kusseler;
Hintere Reihe (von l. nach r.): Roland Austinat, Thomas Werner, Thomas Köglmayr, Manfred Duy, Henrik Fisch, Udo Hoffmann

INHALT

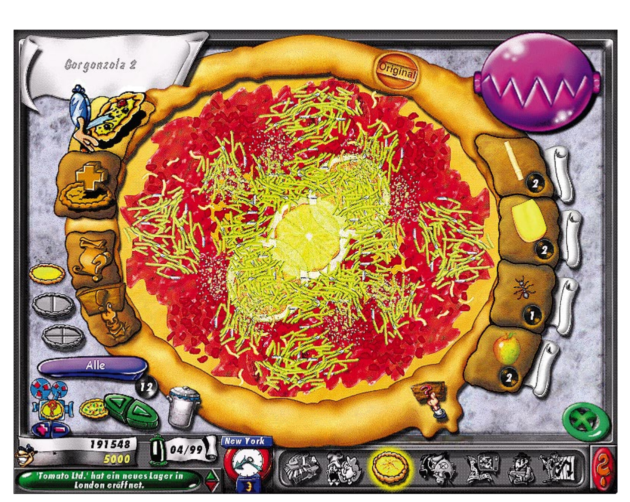




Warum ist Superbikes World Championship das Motorradspiel, das uns bisher untergekommen ist? Liegt es an dem schönen Simulationsteil oder den actionreichen Arcade-rennen? Lesen Sie die dazwischenliegende Wahrheit auf Seite

108





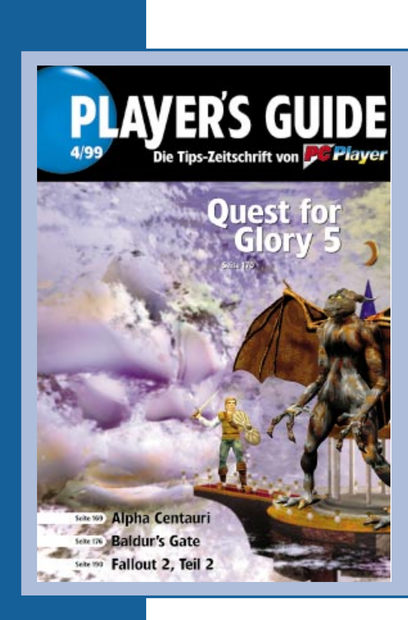
Wie man richtige Pizzen macht, zeigt Ihnen Software 2000 in ihrer neuen Wirtschaftssimulation Pizza Syndicate. Aber um aus Ihnen einen erfolgreichen Pizzabäcker zu machen, braucht es noch einige Dinge mehr. Welche, verraten wir auf Seite

112



Schneller und immer schneller: Wir stellen Ihnen Komplettsysteme mit dem neuen Pentium-III-Prozessor und die neue Generation der Grafikchips wie Voodoo 3 vor.

156 + 164





Quitschbunte und niedliche Optik zeichnet Rollercoaster Tycoon aus, einen neuen Vertreter der klassischen Wirtschaftssimulation.

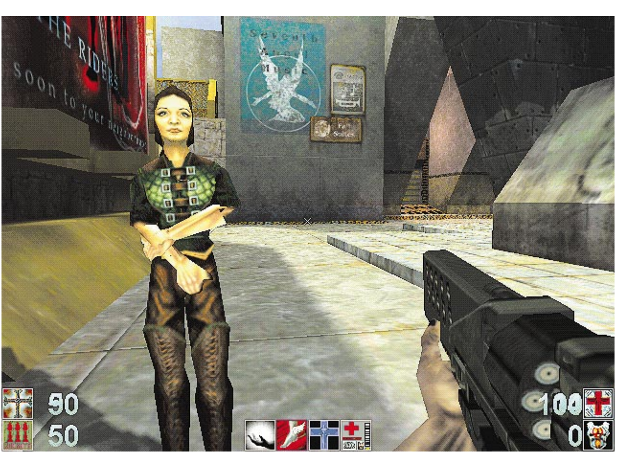
72



In unserem diesmaligen Spieleschwerpunkt beschäftigen wir uns mit einem Genre, daß es schon seit über zwei Jahrzehnten gibt, den Adventures. Historie und einen Überblick über die aktuellen und zukünftigen Vertreter finden Sie auf Seite **136**

PROSE

Hinter den Kulissen heißt unsere neue Rubrik, in der wir Spielefirmen durchleuchten. Wir beginnen mit dem Veteranen Microprose. **128**



Einen 3D-Shooter der anderen Art haben in dieser Ausgabe mit Requiem im Test. Dort gelangen Sie als Engel in den Himmel und vor allem die Hölle. **78**



Drei neue 3D-Actiontitel stehen in den Startlöchern. Auf acht Seiten zeigen wir Ihnen, was an Quake 3 Arena, Daikatana und Unreal: Tournament das besondere ist. **20**

News

Previews

Hardware

Specials

Spiele-Tests

Rubriken

Diesen Monat schlummert die Vollversion des Strategiespiels »Seven Kingdoms: Ancient Adversaries« auf unserer B-CD. Natürlich sind wieder die beliebten Demos, Videos, Patches und Tools mit von der Partie.

CD-ROM-SCHNELLSTART

■ Alle Demos starten Sie am einfachsten über unser Menüsystem. Wenn Sie die CD unter Windows 95/98 in Ihr CD-ROM Laufwerk einlegen, startet das Menü meist von selbst. Ansonsten führen Sie einfach das Programm GO.EXE im obersten Verzeichnis der CD aus.

■ Im Menüsystem können Sie die Buttons auf der linken Seite anklicken, um in den jeweiligen Bereich zu springen.

■ Möchten Sie die Demos oder Patches nicht über das Menü installieren, so können Sie selbige auch einfach über den Windows-Explorer aufrufen. Im jeweiligen Verzeichnis sehen Sie anschließend eine Auflistung der Programmordner. Darin finden Sie die Installationsdateien.

■ Ihre Fragen zum Inhalt oder bei eventuell auftauchenden Problemen richten Sie bitte an folgende E-Mail-Adresse: jrist@wekanet.de

■ Zu erreichen sind wir natürlich auch per Post unter folgender Adresse:
WEKA Consumer Medien GmbH
Redaktion PC Player,
Stichwort: CD-ROM 04/99,
Gruberstr. 46a, 85586 Poing

CD-Inhalt

Inhalt Plus CD A

Demos (Befinden sich im Verzeichnis \DEMOS\)

Alpha Centauri – neue Demoversion
Dark Vengeance
Dawn of Aces
Descent 3 – neue Demoversion
Gruntz
Imperialismus 2
Mike Stewart`s Pro Bodyboarding
Microsoft Golf 1999 Edition
Myth 2 – Soulblighter
Rollercoaster Tycoon
T.O.C.A. 2 Touring Cars
Field & Stream Trophy Buck
Tunguska
X-Demo
Oldie Demo Nr.1: Descent 1
Oldie Demo Nr.2: Descent 2

Videos (Befinden sich im Verzeichnis \VIDEOS\)

Multimedia Leserbriefe
Outtakes der Leserbriefe
Interview: Command & Conquer 3
Videoplayer: Superbike World Championship
Trailer: Klingon Academy

PC Player digital (Befindet sich im Verzeichnis \PC-PLAYER DIGITAL\)

Die komplette Ausgabe 3/99 der PC Player

PC Player Datenbank (Befindet sich im Verzeichnis \DATENBANK\)

Alle Spieletests seit der Erstausgabe

Patches (Befinden sich im Verzeichnis \Q5PATCH\)

Quest for Glory 5 V1.1

Vollversion

Seven Kingdoms: Ancient Adversaries





Inhalt Plus CD B

Demos (Befinden sich im Verzeichnis \DEMOS\)

Brian Lara Cricket
NBA Live '99
Quest for Glory 5: Dragon Fire
Warzone 2100 – Multiplayer Demo

Patches (Befinden sich im Verzeichnis \PATCHES\)

Baldur's Gate V1.1.4315
Caesar 3 V1.0.1.0
Descent 3 V1.1.1 (Demo-Patch)
Dune 2000 V1.06 (deutsch)
Forsaken V1.01 (englisch)
Gangsters Patch2 (us/englisch)
Half-Life Version 1008 von 1005 (deutsch)
Half-Life Version 1008 von 1006 (deutsch)
Heretic 2 V1.01
Luftwaffe Commander V1.1
Monaco Grand Prix Racing2 V1.04 3Dfx
Monaco Grand Prix Racing2 V1.04 Direct3D
Populous 3 V1.01
Powerslide V1.01
Pro Pilot 99 V1.1
Quest for Glory 5 V1.1 (auf CD A im Ordner \q5patch\)
Railroad Tycoon 2 V1.05
Railroad Tycoon 2 offizielle Zusatzkarte »Heartland«
Wargasm (Europapatch)

Tools (Befinden sich im Verzeichnis \TOOLS\)

3DMark99 Benchmark
Acdsee 2.4
Adobe Acrobat Reader 3.01
Getright 3.3.1
Hypersnap 3.30.00
Gozilla 3.3
Norton Antivirus 5.0 trial
Norton Utilities 3.07 trial
Winfax Pro 9.0 trial
Directx 6.0 für win95
Directx 6.1 für win98

Grafikkartentreiber (Befinden sich im Verzeichnis \TREIBER\GRAFIK\)

3Dfx Voodoo Banshee Referenztreiber Win95
3Dfx Voodoo Banshee Referenztreiber Win98
3Dfx Voodoo2 Referenztreiber
Creative 3D-Blaster Banshee Revision 2
Creative Graphics Blaster Riva TNT V1.05 Revision 2
Diamond Monster Fusion V4.10.01.0211
Diamond Monster 3D2 V4.10.01.0207
Diamond Viper V550 V4.10.01.0245
Elsa Erazor 2 V4.10.01.0200-0016
Elsa Victory 2 V4.10.01.0102-0003
Guillemot Maxi Gamer Phoenix V1.01.03
Guillemot Maxi Gamer 3D2 V2.10
Hercules Dynamite TNT V0.56.0048
Hercules Terminator 3D-DX V1.28.2111
Hercules Terminator Beast V0.99.61301
Hercules Terminator Beast Bios Version 3KE
STB Blackmagic 3D, 2.18
STB Velocity 4400, V1.52
STB Velocity 4400 TV-Out, V1.52
Wicked 3D Vengeance 1.50

Soundkartentreiber (Befinden sich im Verzeichnis \TREIBER\SOUND\)

Creative Soundblaster 16/32/AWE64, Revision 16
Creative Soundblaster Live, Revision 3
Creative Soundblaster PCI64, Revision 2
Creative Soundblaster 128 PCI, Revision 1
Terratec EWS 64 X/L/S, Version 2.15
Terratec Maestro 32-96, Version 2.50b



VOLL VERSION

Die Vollversion von PC Player Plus

Seven Kingdoms – Ancient Adversaries

Auf der zweiten Begleit-CD befindet sich diesmal eines der abwechslungsreichsten Echtzeit-Strategiespiele überhaupt: Neben der obligaten Kampfeslist benötigen Sie hier auch ein kaufmännisches Händchen und eine Prise diplomatischen Spürsinn, wenn Sie über Ihre Feinde triumphieren wollen.



In der Schneelandschaft können Sie im Kampf Ihre Kräfte erproben und jederzeit manuell in das Kampfgeschehen eingreifen.

Bei »Seven Kingdoms: Ancient Adversaries« handelt es sich um die erweiterte Ausgabe von »Seven Kingdoms«. In 38 Szenarien sollen Sie eines der zehn unterschiedlich befähigten Völker zur Weltherrschaft führen. Sie starten stets als König eines kleinen Dorfes, welches Sie durch Gebäudekonstruktion, Bevölkerungsvermehrung und Rohstoffabbau in eine blühende Siedlung verwandeln. Bereits nach kurzer Zeit sollten Sie sich obendrein um den Aufbau einer Armee kümmern, denn der erste Angriff kommt immer schneller, als man glaubt.

Das A und O bei der Betreuung Ihrer Streitkräfte ist eine gute Ausbildung, die sie in der Festung erhalten. Ihre Kampfstärke läßt sich zudem durch gezielte Forschungstätigkeiten verbessern, was dann beispielsweise dazu führt, daß auch Katapulte und Ballisten in die Schlacht geführt werden können. Eine ebenso bewährte wie preisgünstige Kampftaktik besteht darin, Spione in feindlich gesinnte Städte zu schicken, die dort nicht nur herumhorchen, sondern auch stehlen, sabotieren und intrigieren. Neben den konkurrierenden Völkern – die exakt die selben Expansionsgelüste wie Sie selber hegen – machen Ihnen auch gefährliche Dämonen Ärger. Eine solche Unholdbrutstätte anzugreifen ist allerdings nur empfehlenswert, wenn Sie über eine entsprechend schlagkräftige Armee verfügen.

Sind Ihre Leute unterqualifiziert oder für längere Zeit unterbeschäftigt, begehen sie irgendwann Fahnenflucht. Um dem vorzubeugen, treiben Sie den Siedlungsbau voran und bilden die Einwohnerschaft zu Forschern, Ingenieuren, Arbeitern oder Kohlekumpeln aus. Falls gerade mal nicht genügend Arbeitswillige zur Verfügung stehen, gehen Sie in das Wirtshaus Ihrer Stadt (Sie müssen diese Lokalität natürlich erst selbst bauen) und schauen, ob Sie nicht jemanden für Ihre Zwecke anwerben können.

Anfangs ist ein Großteil des mit variablen Wetterbedingungen ausgestatteten Terrains nur von einer Nation besiedelt. Allmählich treten dann auch die anderen, teils zuwanderungswilligen Völker auf den Plan, so daß sich ihre Einwohnerschaft unversehens in eine multikulturelle Gesellschaft verwandelt – und das ganz ohne doppelte Staatsbürgerschaft. Um wirtschaftlich auf die Beine zu kommen, schließen Sie mit den friedfertigeren Völkern lukrative Handelsabkommen.



Was ein echter Dämon sein will, der kennt beim Kampf kein Pardon.

Langfristiges Überleben ist nur dann gesichert, wenn es Ihnen gelingt, sich sowohl auf militärischem als auch auf diplomatischem und wirtschaftlichem Parkett zu behaupten. Dies wird durch eine übersichtliche und mit vielen Statistiken garnierte Menüleiste nach besten Kräften erleichtert, denn sie bietet einen vorzüglichen Überblick über den aktuellen Stand der Beziehungen zu den anderen Völkern, Ihre verschiedenen Dörfer, Armeen und Ihre Vorräte. **(nr/md)**

Starthilfe

Zum Betrieb von Seven Kingdoms: Ancient Adversaries benötigen Sie einem mit 16 MByte RAM bestückten Pentium/90, Windows 95 und 45 MByte Platz auf der Festplatte. Die Installation erfolgt direkt über die Menüoberfläche der zweiten Begleit-CD. Sollte dieses Verfahren fehlschlagen, wechseln Sie einfach via Windows-Explorer auf Ihr CD-Laufwerk und starten dort die Datei 7KEXE.

Noch mehr Demos ...

Alpha Centauri



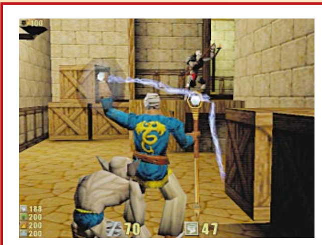
Die neue Demoversion von »Alpha Centauri« (Version 1.1) weist im Gegensatz zu ihrem Vorgänger den Look des finalen Verkaufsproduktes auf.
Der eigentliche Spielablauf ist jetzt ausgeglichener gestaltet, zudem gibt es neben höheren Grafikdarstellungen auch eine Gammakorrektur zur Justierung der Helligkeit auf dunkleren Bildschirmen. Mit dabei ist ein Vorspann, der Sie auf das auf 100 Runden begrenzte Runden-Strategiespiel einstimmt.

technik



Genre: Runden-Strategie
Hersteller: Firaxis/Electronic Arts
Erfordert: Pentium/133, 16 MByte RAM, 63 MByte auf der Festplatte
Verzeichnis auf CD A: \DEMOS\

Dark Vengeance



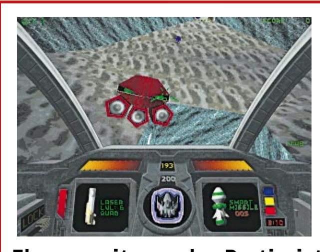
Ein Kobold kommt selten allein - das hat sich in den Kerkern des 3D-Actionadventures »Dark Vengeance« bereits herumgesprochen. Aufgrund dessen stapfen Sie mit einem von drei auswählbaren Charakteren bestens gewappnet ins nächste Scharmützel.
Entweder Sie nehmen den Warlock, der mit Magie seine Feinde in die Flucht schlägt, oder Sie machen mit der weiblichen Trickster die Gegend unsicher. Zu guter Letzt gibt es noch den bärenstarken Gladiator.

technik



Genre: Action
Hersteller: Reality Bytes/GT Interactive
Erfordert: Pentium/166, 16 MByte RAM, 45 MByte auf der Festplatte
Verzeichnis auf CD A: \DEMOS\

Oldie-Demos: Descent 1 + 2



Die Zeit des Wartens hat bald ein Ende, bis zum neuesten »Descent«-Teil ist's nicht mehr lange hin; wir haben Ihnen deshalb zum Vergleich die beiden Vorgänger als Demoversion auf der CD bereitgestellt.
Ebenso mit von der Partie ist der dritte Teil in einer aktualisierten Demoversion, womit Sie sich einen Einblick in die Weiterentwicklung der schwerelosen Action-Ballerei verschaffen können. Hals- und Beinbruch bei der schwerelosen Monsterhatz!

technik



Genre: Action
Hersteller: Interplay
Erfordert: Pentium/60, 16 MByte RAM, 16 MByte auf der Festplatte
Verzeichnis auf CD A: \DEMOS\DESCENT,DESCENT2

Brian Lara Cricket



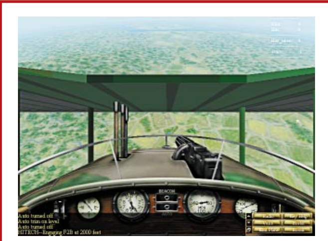
Welche Sportart ist in Deutschland weitgehend unbekannt, während sie in England als Nationalsportart gefeiert wird? Ja, Soccer gehört dazu, aber Cricket ist gemeint.
In letzterem dürfen Sie sich in der spielbaren Demoversion von »Brian Lara Cricket« austoben. Als englischer Schlägerschwinger versuchen Sie, dem australischen Team zu zeigen, wer der Herr des Spielfeldes ist. Ob Ihnen die schrullige Sportart zusagt, ergründen Sie am besten durch ein Probespiel.

technik



Genre: Sportspiel
Hersteller: Codemasters
Erfordert: Pentium/166, 16 MByte RAM, 96 MByte auf der Festplatte
Verzeichnis auf CD B: \DEMOS\

Dawn of Aces



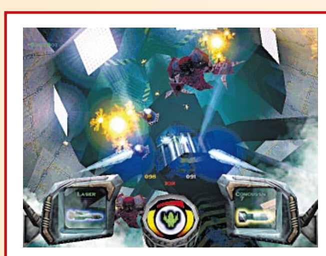
Die spielbare Demoversion der Flugsimulation »Dawn of Aces« können Sie sowohl als Einzelspieler als auch online mit mehreren Gegenspielern antesten. Als Hintergrund dient der Erste Weltkrieg mit seinen tollkühnen Fliegern in ihren fliegenden Holzsärgen.
Wichtige Tastaturkommandos:
E: Motor an/aus
_, ß: Schub erhöhen/verringern
F, B: Primäre/sekundäre Waffe benutzen

technik



Genre: Flugsimulation
Hersteller: Interactive Magic
Erfordert: Pentium/166, 32 MByte RAM, 19 MByte auf der Festplatte
Verzeichnis auf CD A: \DEMOS\DAWN_OF_ACES

Descent 3



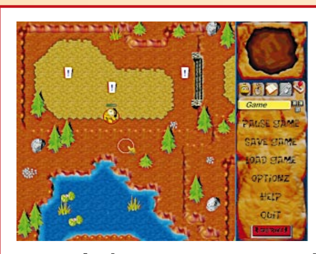
Das 3D-Actionspiel »Descent« geht demnächst in die dritte Runde. Mit zeitgemäßer Grafik und schicken Spezialeffekten wird Ihnen der Aufenthalt in den dreidimensionalen Kellergewölben versüßt.
Für den direkten Vergleich zu den vorangegangenen zwei Teilen haben wir die entsprechenden Demoversion ebenfalls auf die CD A gepackt. Mit Laserkanonen und verschiedenen Raketenprojektilen rücken Sie den aufmüpfigen Gegnern auf die Pelle.

technik



Genre: Action
Hersteller: Interplay
Erfordert: Pentium/200, 32 MByte RAM, 52 MByte auf der Festplatte
Verzeichnis auf CD A: \DEMOS\

Gruntz



In »Gruntz« wartet eine von vier sich farblich unterscheidenden Gruppen darauf, von Ihnen geführt zu werden. Mit den putzigen kleinen Kerlchen sammeln Sie nützliche Gegenstände auf und schalten nebenbei gegnerische Truppen aus. Jedes Szenario bietet ein anderes Terrain, das Sie erobern und erforschen können.
Auch im Multiplayer-Modus ist Gruntz eine witzige Angelegenheit, die Spaß macht und durch die knuddeligen Kerle mehr als nur besticht.

technik



Genre: Denkspiel
Hersteller: Monolith/CDV
Erfordert: Pentium/90, 16 MByte RAM, 44 MByte auf der Festplatte
Verzeichnis auf CD A: \DEMOS\GRUNTZ

Imperialism 2 – Age of Exploration



Sichern Sie sich Ihren Teil der Welt mit »Imperalism 2« von SSI/Mindscape. Versuchen Sie Ihren Einfluß im alten Kontinent zu vergrößern und machen Sie sich die Neue Welt untertan. Vernachlässigen Sie aber auch nicht den Aspekt des Handels und der Diplomatie, allein auf weiter Flur tut man sich schwer gegen die etablierten Weltmächte. Ebenso sollten Sie darauf achten, Ihre Arbeitskräfte gut auszubilden, um im Wettlauf der konkurrierenden Mächte miteifern zu können.

technik



Genre: Strategiespiel
Hersteller: SSI
Erfordert: Pentium/100, 16 MByte RAM, 61 MByte auf der Festplatte
Verzeichnis auf CD A: \DEMOS\

Microsoft Golf 1999 Edition



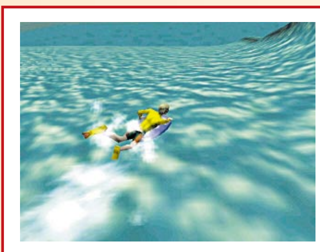
Golf ist nur was für Outdoor-Liebhaber? Dann werfen Sie doch mal einen Blick auf die spielbare Demo der Golfsimulation »Microsoft Golf 1999 Edition«. Nehmen Sie bequem vor Ihrem Bildschirm Platz, bei dieser Jahreszeit ist das sowieso angebrachter als im Schnee nach dem Golfball zu suchen, und schnappen Sie nach dem virtuellen Golfschläger. Drei Spielarten und ein Parcours erwarten Sie, wobei Sie auch gegen einen Mitspieler antreten können.

technik



Genre: Sportspiel
Hersteller: Microsoft
Erfordert: Pentium/90, 16 MByte RAM, 44 MByte auf der Festplatte
Verzeichnis auf CD A: \DEMOS\

Pro Bodyboarding



Sind Sie auf der Suche nach der Welle? Durchaus möglich, daß Sie sie in »Mike Stewart's Pro Bodyboarding« finden. Dort schwingt man sich auf ein Surfbrett und nutzt den Wellengang für erste »Gehversuche« und spätere Erfolgserlebnisse. Aus dem Auswahlmenü heraus gelangen Sie mit der Escape-Taste, worauf Sie die Option »Continue« auswählen.
Kurze Zeit später stehen Sie im kühlen Naß und lassen sich von den Wellen zu mutigen Kunststücken animieren.

technik



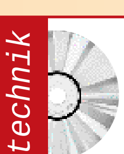
Genre: Sportspiel
Hersteller: Gee Whiz! Entertainment
Erfordert: Pentium/166, 16 MByte RAM, 7 MByte auf der Festplatte
Verzeichnis auf CD A: \DEMOS\

Myth 2: Soulblighter



In »Myth 2: Soulblighter« führen Sie mittelalterlichen Kampftruppen an, die ausgerüstet sind mit Schwert, Bogen und einer Priese Magie. Auf der Gegenseite: eine Legion von Untoten. Achten Sie auf geschickte Kampftaktik, wenn Sie dem Soulblighter, der sich Ihrem König Alric in den Weg stellt, die Stirn bieten.
Sie können alle Ihre Einheiten manuell steuern. Möchten Sie als Sieger heimkehren, sollten Sie Ihre Truppen in puncto Kampfkraft und Ausbildung aufrüsten.

technik



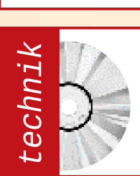
Genre: Strategiespiel
Hersteller: GT Interactive
Erfordert: Pentium/133, 32 MByte RAM, 66 MByte auf der Festplatte
Verzeichnis auf CD A: \DEMOS\

NBA Live '99



In der spielbaren Demoversion sind Sie maßgeblich am Ausgang des Spiels West vs. East Conference beteiligt. Bevor die Ballhatz beginnt, können Sie das Eingabegerät auswählen; egal, ob Sie sich dabei für Joystick, Gamepad oder Tastatur entscheiden: Die Belegung der Buttons/Tasten können Sie immer an Ihre individuellen Vorlieben anpassen.
Im Spiel selbst kommen Sie mit der Escape-Taste ins Menü, wo Sie weitere Spieleinstellungen vornehmen dürfen.

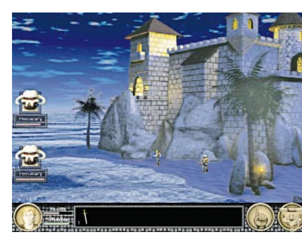
technik



Genre: Sportspiel
Hersteller: EA Sports
Erfordert: Pentium/166, 16 MByte RAM, 37 MByte auf der Festplatte
Verzeichnis auf CD B: \DEMOS\

Noch mehr Demos...

Quest for Glory 5: Dragon Fire



In einer dunklen Welt müssen Sie sich Ihrem Schicksal stellen. Suchen Sie die Mörder des Königs von Silmaria - und schneller als Sie denken, stecken Sie auch schon in aufregenden Abenteuern. »Quest for Glory 5: Dragon Fire« kombiniert die typischen Eigenschaften einer Adventurewelt mit den Elementen des Rollenspiel-Genres. Rüsten Sie sich also gut zum Kampf gegen die dunklen Mächte und versuchen Sie, die anstehenden Prüfungen erfolgreich hinter sich zu bringen.

technik



Genre: Adventure
Hersteller: Sierra
Erfordert: Pentium/166, 16 MByte RAM,
67 MByte auf der Festplatte
Verzeichnis auf CD B: \DEMOS\

Rollercoaster Tycoon



In der Wirtschaftssimulation »Rollercoaster Tycoon« gründen Sie Ihren eigenen Vergnügungspark. Aber glauben Sie nicht, daß der Besitz eines solchen Parks reines Vergnügen ist. Denn er soll schließlich nicht nur Ihnen gefallen, sondern in erster Linie den Besuchern, die ihm das Überleben sichern. Wählen Sie also sorgfältig die neuen Attraktionen aus, denn Sie müssen innerhalb kurzer Zeit 250 Besucher in den Park locken - zum Beispiel mit einer Looping- oder einer Miniatureisenbahn.

technik



Genre: Wirtschaftssimulation
Hersteller: Hasbro Interactive
Erfordert: Pentium/133, 16 MByte RAM,
39 MByte auf der Festplatte
Verzeichnis auf CD A: \DEMOS\

TOCA2: Touring Cars



Entweder Sie oder Nigel Mansell - es kann nur einen geben. Um herauszufinden, wer den stärkeren Gasfuß besitzt, werfen Sie am besten einen Blick auf die spielbare Demoversion von »T.O.C.A. 2: Touring Cars«. Vor dem Start können Sie die Ausstattung des Wagens genauer unter die Lupe nehmen - was mitunter nicht unwichtig ist, da plötzlich einsetzender Regen bei falsch gewählten Reifen schnell zu einem Zeitverlust führt. Geben Sie den Tourenwagen eine Chance mit T.O.C.A. 2.

technik



Genre: Rennspiel
Hersteller: Codemasters
Erfordert: Pentium/166, 16 MByte RAM,
38 MByte auf der Festplatte
Verzeichnis auf CD A: \DEMOS\TOCA2

Field & Stream Trophy Buck



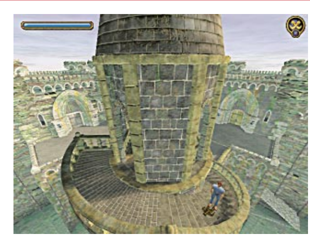
In »Field & Stream Trophy Buck« schleichen Sie als Hobby-Jäger durch die Wälder und Steppen Iowas. Zu Ihrer Ausstattung gehören neben einem Gewehr mit Zielfernrohr auch diverse Lockmittel wie zum Beispiel ein Hirschgeweih, auf das unter heftigem Geklapper so mancher Hirsch hereinfällt.
Außerdem tragen Sie ein Fernglas, das weit entferntes Getier ausmacht. Wird Ihnen die Sucherei zu bunt, können Sie auf der Karte die Position der Tiere herausfinden.

technik



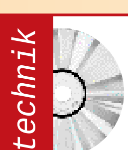
Genre: Sportspiel
Hersteller: Sierra Sports
Erfordert: Pentium/166, 32 MByte RAM,
55 MByte auf der Festplatte
Verzeichnis auf CD A: \DEMOS\

Tunguska



Im Action-Adventure »Tunguska« steuern Sie den Helden durch eine düstere Burganlage und versuchen, sich der Angriffe einiger übellauniger Mönche zu erwehren. Mit Druck auf die Leertaste wechseln Sie in den Kampfmodus; Hiebe erteilen Sie mit Hilfe der Cursortasten, während ein ordentlicher Tritt durch die Cursortasten im Zusammenspiel mit »Strg« ausgeführt wird.
Türen öffnen sich nach sanftem Druck auf die Enter-Taste mit anschließendem Mausklick.

technik



Genre: Action-Adventure
Hersteller: Project Two
Erfordert: Pentium/166, 32 MByte RAM,
61 MByte auf der Festplatte
Verzeichnis auf CD A: \DEMOS\

Warzone 2100 – Multiplayer Demo



»Warzone 2100« ragt aus dem Pool der Echtzeit-Strategietitel heraus, da es eine dreidimensionale Darstellung der Landschaftsoberfläche bietet. In der neuesten Demoversion können Sie gegen menschliche Gegner über ein lokales Netzwerk, das Internet oder per Nullmodemkabel konkurrieren.
Wie üblich, wird um die eigenen Einheiten zur Auswahl per Maus ein Rahmen gezogen. Das Baumenü befindet sich links unten.

technik



Genre: Echtzeit-Strategie
Hersteller: Pumpkin Studios/Eidos Interactive
Erfordert: Pentium/166, 32 MByte RAM,
39 MByte auf der Festplatte
Verzeichnis auf CD B: \DEMOS\

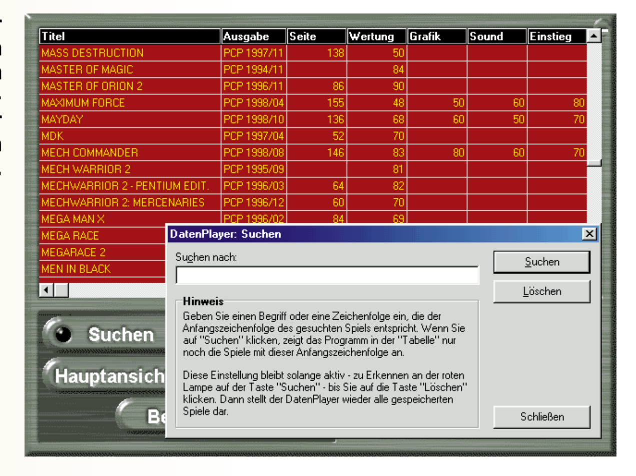


Die PC-Player Datenbank: Jetzt mit allen Spieletests seit der Erstausgabe der PC Player 1/93...

PC-Player-Datenbank

Die überarbeitete Datenbank (CD A) ist da! Sie wurde von unserem Programmier- und Videoguru Henrik Fisch ins Leben gerufen und bietet hochinteressante Neuerungen. So können Sie nun einen oder mehrere Titel anhand der eingebauten Suchfunktion aufstöbern und diese in einer Tabelle anschauen. Zudem läßt sich der Textinhalt bequem kopieren und woanders einfügen. Nach wie vor gibt es natürlich auch die Wertungskästen aus dem Heft. Die fortlaufend verbesserte Datenbank enthält seit diesem Monat alle getesteten Spiele seit der Erstausgabe der PC Player 1/93.

... und einer brandneuen Suchfunktion mit der Darstellung der Resultate in einer Tabelle.



Video-Clips

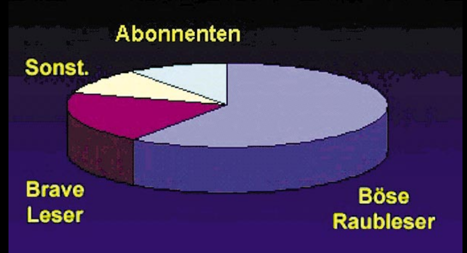
Sämtliche Videos auf der CD A liegen im MPEG-Format vor. Das hat den Vorteil, daß die Clips auch noch im Vollbild-Modus gut aussehen.
Die Filmchen starten Sie am komfortabelsten von unserer CD-Oberfläche aus. Klicken Sie dazu einfach auf den Button »Videos«, wählen Sie ein Video aus, und schon geht's los.

Sie finden die Clip-Dateien im Verzeichnis \VIDEOS\ auf der CD. MPEG-Videos brauchen zur Wiedergabe ein installiertes »Active-Movie«. Dieses Programm ist unter Windows 95B und Windows 98 normalerweise installiert. Wenn Sie Windows 95A benutzen, finden Sie einen Active-Movie-Player unter \PCP\AMOVIE.EXE

Multimedia-Leserbriefe

Diesen Monat benötigen wir Ihre volle Unterstützung. In unserer »XY-Folge« ermitteln wir nach hinterlistigen Raublesern, die vor nichts zurückschrecken und uns in Milliardenverluste treiben. Dabei arbeiten wir eng mit der Polizei und aussagewilligen Opfern zusammen. Doch zum Glück wurden erste Gegenmaßnahmen getroffen: So gibt es die PC Player nun auch in einer Anti-Raubleser-Version ...

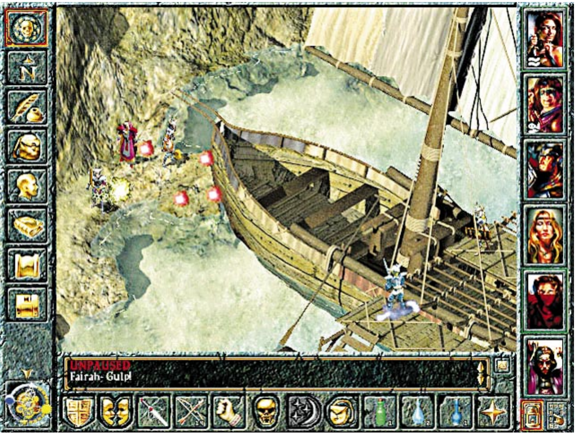




Letzte Meldungen

Add-on für Baldur's Gate

Kaum ist Interplays neues Rollenspiel auf dem ersten Platz der Verkaufscharts gelandet, erreichen uns Infos und Bilder zur geplanten Zusatz-CD. So werden der Schachtel etwa die schönen Karten beiliegen, auf die Käufer der deutschen Version bisher verzichten mußten.



Beim Story-Nachschub für Baldur's Gate dürfen Sie auch auf Schiffen kämpfen.

Interplay und Virgin zusammen

Jetzt ist es offiziell: Die Publisher Virgin und Interplay werden in den Bereichen Marketing, Verkauf und Distribution zusammenarbeiten. Interplay hält nun 49,9 Prozent der Virgin-Anteile und übernimmt den Vertrieb in Amerika, Japan und anderen Gebieten.

Microprose mal ganz bombig

Microprose wird mehrere Produkte des britischen Herstellers Wayward Design herausbringen. Das erste ist »B-17 – The Mighty Eighth«, der Nachfolger zu »B-17 Flying Fortress«. Als Mitglied des bekannten achten US-Bombergeschwaders fliegen Sie hier Einsätze gegen die Achsenmächte.

Angeblich seien Grafik und Realismus so großartig, daß ein zweiter Titel im Jahre 2000 folgen soll. Wir sind jedenfalls gespannt und berichten weiter, sobald es Bildmaterial gibt.

Ihr Gesicht in Descent 3

Die» Descent 3«-Designer haben sich einen besonderen Werbegag einfallen lassen. Auf der Descent-3-Seite unter dem Punkt »In your face« (http://www.interplay.com/descent3/iyf.html) können Sie ein Bild von sich einschicken, und mit etwas Glück dürfen Sie es dann unter der Pilotenauswahl des Spiels nach dessen Veröffentlichung anwählen. Das Bild sollte 64 mal 64 Pixel groß sein und entweder im PCX- oder TGA-Format eingesendet werden. Es gilt die Devise »Wer zuerst kommt, mahlt zuerst«.

Was ist mit Theocracy?

Laut Interactive Magic, dem Publisher des Strategiespiels »Theocracy«, soll dieses Produkt der ungarischen Philos Labs nicht mehr erscheinen, da es nicht den Qualitätsansprüchen des amerikanischen Herstellers genügt. Direkt nach dieser Ankündigung traf jedoch eine E-Mail von Philos Labs in der Redaktion ein, die besagt, daß bei dem Entwicklerteam nichts von einer Kündigung des Vertrags bekannt sei. Theocracy befinde sich im Master-Status (kann also veröffentlicht werden) und sei der »Age-of-Empires-2-Killer in Bezug auf Grafik und Spielbarkeit«. Durch hohe Investitionen wäre Philos Labs in der Lage, Top-Produkte herzustellen. In Anbetracht all dieser Dinge überlege man, ob man nicht Theocracy einem »AAA-Publisher« anbieten solle. Die Entwicklung bleibt also spannend, und möglicherweise wird der Strategietitel bei einem anderen Hersteller veröffentlicht.



Theocracy soll an grafischer Qualität dazugewonnen haben. Ob es jedoch jemals erscheint, ist fraglich; zumindest sieht es nicht mehr so aus, als ob Interactive Magic als Publisher fungieren wird.

Der Rote Sturm bricht los

Noch zwei weitere Titel will Red Storm Entertainment in diesem Jahr unter die Leute bringen: »Force 21« behandelt einen Krieg zwischen den USA und China im nächsten Jahrhundert. Auf Kommando-Ebene schicken Sie Hubschrauber, Panzer und Soldaten los, um Ihre Ziele zu erreichen. Alle Waffensysteme basieren auf denkbaren Weiterentwicklungen real existierender Systeme, die Designer arbeiten daher einmal mit Herstellern, zum andern mit General Franks zusammen, der auch an der Operation Desert Storm (also am Golfkrieg 1990) beteiligt war. Das Strategiespiel wird wahrscheinlich im Juli erscheinen.



Bis zum September müssen Sie sich noch auf den zweiten Teil von »Rainbow Six« gedulden, in dem Sie eine ganze Menge Verbesserungen erwarten. So nimmt die Künstliche Intelligenz zu, Sie haben bessere Grafiken, Wettereffekte und neue Waffen. Außerdem dürfen Sie im Sniper Mode jetzt Scharfschützengewehre einsetzen. Wenn Ihnen die vorgefertigten Missionen zuwenig sind, erstellen Sie welche mit dem Missions-Editor.

TopWares Lineup geändert

Das Produkt-Portfolio von Topware Interactive ändert sich: Das Actionspiel »Devastator« wird nun doch nicht erscheinen, »Galador – Der Fluch des Prinzen« soll aber nach wie vor im März kommen. Voraussichtlich haben wir auch einen Test des Adventures im nächsten Heft.

Die Veröffentlichungs-Termine von »Earth 2150« und »Gorky 17« ändern sich ebenfalls. So wird der Nachfolger des Echtzeit-Strategiespiels »Earth 2140« im September in den Läden stehen, das Action-Rollenspiel um üble Experimente der Sowjets im August. **(mash)**

Aktuell

Preview: Wild Metal Country, Tanktics

PANZER-JAGD



Im 13. Jahrhundert waren die schottischen Highlands noch Heimat des »Braveheart« William Wallace, jetzt sind sie Zufluchtsort der traditionsreichen Softwarefirma DMA Design, die wir in der wildwüchsigen Abgeschiedenheit besucht haben.

Am Stadtrand von Dundee liegt der Glaspalast von DMA Design (»Lemmings«, »Grand Theft Auto«). Eine Übernahme durch Gremlin – die mittlerweile selber nach einem Käufer Ausschau halten – haben sie unbeschadet überstanden, ihre Firmenpolitik beibehalten: So arbeiten derzeit sechs Teams an neuen Spielen, darunter natürlich »GTA 2« und ein bisher namenloses, von »Braveheart« inspiriertes Strategical. Während diese Spiele noch etwas auf sich warten lassen, sind zwei äußerst originelle Titel, bei denen Panzer eine tragende Rolle spielen, nahe der Fertigstellung,.

Wild Metal Country

Die Maschinen sind los auf drei von Menschen verlassenen Planeten: Um die Klasse-M-Himmelskörper wieder bewohnbar zu machen, muß ein einzelner Panzer die gut beschützten Energiereserven einsammeln.

»Wild Metal Country« ist ein ungewöhnliches Actionspiel, das sich am besten komplett mit der Tastatur steuern läßt. Die beiden Kettenantriebe müssen separat bedient werden, was recht interessante Manöver zuläßt. Die fünf auswählbaren, sich in ihrer Fahrphysik deutlich unterscheidenden Panzer verfügen anfangs über wenig Feuerkraft, in herumliegenden Kisten finden sich bis zu acht Raketen- und drei Minensorten.



Der »Rhino«(Wild Metal Countrey) muß sich in einem packenden Zweikampf behaupten.

Die Stärken liegen vor allem in der tadellosen Physik. Sand, Stein und Schnee erfordern unterschiedliches Vorgehen. Nicht jeder Hügel läßt sich erklimmen, und da die futuristischen Panzer sehr schwerfällig sind, empfiehlt sich eine vorsichtige Vorgehensweise. Raketen müssen meist in hohem Bogen abgefeuert werden, damit sie entfernte Ziele treffen, dabei erlaubt das ständig die Grafik überlagernde Radar, sogar hinter Hügeln befindliche Gegner sicher ins Visier zu nehmen.

Die Grafik sieht auch ohne 3D-Beschleunigerkarten gut aus, revolutionär ist zudem der Sound, der gut 20% der Rechenarbeit benötigt (normalerweise sind es höchstens 2%): Jedem beweglichen Objekt sind zahlreiche Geräuschschichten zugeordnet – alle hört der Spieler erst, wenn er sich ganz in der Nähe befindet. Das »Dynamic Sample Layering System« unterstützt Soundblaster Live und Aureal 3D und sorgt mit der Option »Neighbours out« so richtig für Wirbel – DMA warnt, daß ein Polizeibesuch wahrscheinlich ist, sollten die Nachbarn doch zu Hause sein.



In der Softwareschmiede DMA Design, dem Heim der Lemminge, arbeitet man hart an der Fertigstellung zweier neuer Titel.

Früher spielten die Programmierer zum Entspannen ein indiziertes Spiel von id im Netz, jetzt amüsieren sie sich lieber mit ihrem eigenen Produkt. Erste Probefahrten im Netzwerk überzeugten auch uns: Tumbes Geballere führt nicht zum Erfolg, geschicktes Vorgehen ist gefragt.

Tanktics

Panzer spielen auch die Hauptrolle in »Tanktics«, einem etwas anderen Echtzeit-Strategiespiel, in dem knuddelige Schafe eine entscheidende Nebenrolle übernehmen. In jedem der 32 Level besteht Ihre Basis aus einer einzigen Maschine, der »Part-O-Matic«. Sie stellt Module zum Bau der Panzer her und benötigt zur Produktion Rohmaterialien. Schafe darf man zwar verheizen, sie können aber auch zum schnelleren Antrieb der Maschine oder zum Ablenken der Gegner genutzt werden. Panzer bestehen aus bis zu zehn Modulen, insgesamt über 70 unterschiedliche Antriebs-, Motoren- und Waffengattungen wollen kombiniert werden. Generell bleibt es Ihnen überlassen, ob Sie lieber Nah- oder Fernkämpfer, Masse oder Klasse in die Schlacht werfen.



Zwei wolkenkratzergroße Panzer zerstören den Gegner, der sich gerade an der schafsbetriebenen Part-O-Matic zu schaffen machte. (Tanktics)

Präsentation und Spielablauf erinnern mehr an einen Cartoon der Warner Brothers als an »Command & Conquer« und Konsorten: Schafe lassen sich in Wasser dippen, um danach mit ihnen brennende Panzer zu löschen, Module oder Felsbrocken loten tiefe Stellen im Treibsand aus, böse schwarze Schafe müssen geplättet werden, bevor sie die guten »anstecken«. **(Alex Brante/md)**

DMA Design – Facts

Titel	Genre	Termin
Wild Metal Country	Action	April '99
Tanktics	Strategie	April '99

Preview: Daikatana, Quake 3 Arena, Unreal: Tournament

SÖLDNER-SAISON

In wenigen Wochen geht's los: Drei hochkarätige neue 3D-Shooter brennen darauf, den Spitzenplatz im Genre zu erobern. Während sich »Quake 3 Arena« und »Unreal: Tournament« ausschließlich auf den Mehrspieler-Aspekt konzentrieren, bietet »Daikatana« noch solides, althergebrachtes Solospiel. Wir haben uns die drei Kandidaten genau angesehen.



Feuer! Die Plasma-Kanone erzeugt schon auf dem Screenshot sichtbare, beeindruckende Lichteffekte, die das Ziel auf der gegenüberliegenden ungesunden Seite des Strahls kaum noch erkennen lassen. (Quake 3 Arena)

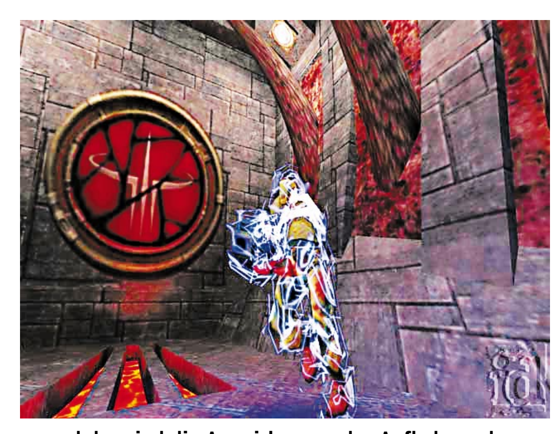
Es war einmal vor langer, langer Zeit in einem heißen Land namens Texas. Dort gab es eine Firma namens id Software, bei der arbeiteten die drei Jungs namens John Carmack, John Romero und Jay Wilbur. Die machten Actionspiele, in denen man durch dreidimensionale Gewölbe rannte und Monster tötete. Und sie zeigten, daß man ein Netzwerk am Arbeitsplatz auch noch zu anderen Dingen verwenden konnte, als langweilige Tabellen und Geschäftsdokumente auszutauschen oder sich E-Mails zu schicken, um zu fragen, wer gerne welche Pizza bestellen möchte. Doch eines Tages trennten sich zwei der drei Menschen von der texanischen Firma. Der eine machte seine eigene texanische Firma namens Ion Storm auf, um dort seine eigenen Ideen zu verwirklichen, der andere wechselte zu Epic Megagames. Und genau aus diesem Grund dürfte dieser Sommer besonders heiß werden: Alle drei bringen in relativ kurzen Zeitabständen ihren Beitrag zur nächsten Generation der 3D-Shooter heraus.

Quake 3 Arena



»Quake 3 Arena« wird keinen Single-Player-Level mehr im eigentlichen Sinn haben. Es wird keine Story geben, Sie müssen keinen Ausgang finden oder abenteuerliche Kreaturen bekämpfen. Statt dessen arbeitet das Team um Technik-Guru John Cormack an einem Haufen aberwitziger Mehrspieler-Karten, die sich für alle möglichen Arten Multiplayer-Spiele einsetzen lassen. Welche das genau sein werden, ist noch nicht vollständig bekannt. Fest steht jedenfalls, daß die klassischen Varianten Deathmatch und Capture the Flag enthalten sein werden.

Damit Sie nicht dumm dastehen, wenn Sie keinen mit dem Netz verbundenen Rechner haben oder einfach gerade keine Mitspieler finden, lassen sich Bots herbeizaubern, vom Computer gesteuerte Gegner, die aber weitaus planvoller vorgehen als das Kanonenfutter, das üblicherweise die Level bevölkert.



... und das sind die Auswirkungen des Aufhebens des Quad Damage. Für jeden sichtbar sind die Blitze, welche die Spielfigur umlaufen. Falls Ihnen so jemand begegnet: Laufen Sie! (Quake 3 Arena)

Fortschritt durch Technik

Was bei jedem neuen Spiel der texanischen Softwareschmiede immer wieder verblüfft, ist die Technik, mit der die Designer alles in Szene setzen. Bei Quake 3 Arena wurde alles von Grund auf neu programmiert, die Effekte, die Grafik-Engine, alles. So noch nie gesehen wurde etwa der volumetrische Nebel, der nun nicht mehr ein Grafikkarten-Effekt ist, sondern tatsächlich berechnet wird. Eine Idee dahinter ist, zum Beispiel große Flächen mit brusthohen Nebelschwaden zu versehen. Dort hocken Sie sich einfach ab und sind schwupps! verschwunden. Quake 3 benutzt 24-Bit-Texturen, bietet also True-Color-Farbtiefe. Und die Texturen machen einen hervorragenden Eindruck, trotz des Verzichts auf Bump-Mapping. Falls Sie sich jetzt ängstlich fragen, ob Ihr Rechner dafür ausreicht: Nach allem, was bisher bekannt ist, benötigen Sie sinnvollerweise ein Gerät, wie es weiter hinten im Heft im Hardware-Schwerpunkt ab Seite 156 vorgestellt wird. Schwächere Pentium-II-Systeme werden wohl auf hohe Auflösungen und die vielen Effekte verzichten müssen. Da wäre etwa das Geblitze zu nennen, das Ihren Charakter umläuft, wenn Sie ein Quad-Damage aufgesammelt haben, oder die Unsichtbarkeitsschlieren beim entsprechenden Extra, die denen aus dem Film »Predator« ähnlich sind.



Einen guten Eindruck von einem typischen Level vermittelt dieses Bild. Auch die Spielfigur wird äußerst detailliert dargestellt, schön zu erkennen sind die Ohren und Adern auf der Gesichtshaut. Vor Ihnen schwebt übrigens ein Quad-Damage-Extra, das gemeinerweise in der Mitte einer großen Ebene liegt. Wer zuerst kommt, mahlt zuerst. (Quake 3 Arena)

Aller Voraussicht nach dürfen Sie wieder eigene Skins entwerfen, also Texturen für die Spielfiguren maßschneidern. Das ist sehr witzig, denn Sie können sich selbst abbilden oder eine x-beliebige Figur; wichtig ist dies für die Clans im Internet, Kampfgruppen mit fester Kleidung und Symbolen, da sie sich so sofort erkennen.

Spielbalance

Auch hier kommuniziert id Software noch wenig Endgültiges nach außen. Es wird aber eine Plasma Gun, die zielgenaue Rail Gun, eine schlagkräftige Schrotflinte und natürlich eine BFG geben. Weiterhin vermuten wir, daß Sie sich mit einem Raketenwerfer und einem Flammenwerfer bewaffnen können.

Ansonsten zeigen sich zahlreiche Neuerungen im Detail. Bei vielen 3D-Shootern ist es im Deathmatch sehr beliebt, Leute abzuschießen, die gerade etwas eintippen, eine Beleidigung etwa oder einen anderen Kommunikationsversuch. Derjenige, der getroffen wird, ärgert sich, und die anderen können immer behaupten, sie hätten nichts gewußt. Bei Quake 3 erscheint, sobald Sie die Taste zum Reden drücken, ein Symbol über Ihrem Kopf. Daher wissen Sie , daß jemand, der Sie in diesem Moment erwischt, das in vollem Bewußtsein getan hat. Außerdem wechselt Ihr Charakter die Waffen schneller. Dazu wählen Sie noch zwischen drei verschiedenen Klassen: So ist Ihre Figur wahlweise sehr schnell, verträgt aber weniger Schadenspunkte und teilt auch weniger aus. Der Otto-Normal-Kämpfer repräsentiert in all diesen Kategorien gesunden Durchschnitt, während das schwergepanzerte digitale Alter ego vieles wegsteckt und ebenso gut austeilen kann – dies aber freilich zum Preis relativer Trägheit.

Von offizieller id-Seite heißt es über den Erscheinungstermin von Quake 3 Arena noch »When it's done«, was auf gut bayerisch so viel wie »schaun mer mal« bedeutet. Wir rechnen aber mit dem Sommer, und voraussichtlich schon im März wird im Internet ein recht umfangreiches Demo namens »Quake 3 Test« zum Download angeboten.



Die hohe Polygonzahl der Spielfigur ist hier gut ersichtlich. Im Hintergrund sehen Sie den roten, volumetrischen Nebel. (Quake 3 Arena)



Sehr schön zu sehen sind hier die unterschiedlichen grafischen Wirkungen der abgefeuerten Waffe. Während der eigentliche Strahl aus blauen Partikeln besteht, erzeugt die Kanone außerdem noch einen kreisförmigen Schildeffekt. (Quake 3 Arena)

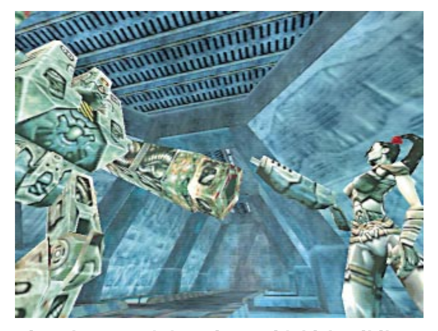


Daikatana

Ein sichtlich gutgelaunter und selbstbewußter John Romero präsentierte in München den Fachjournalisten einige Level aus »Daikatana«. Vergessen scheinen die Schlammschlachten der letzten Wochen, als acht Designer das Daikatana-Team verließen. Dann ist da noch die schmutzige Wäsche, die über Todd Porter in der Öffentlichkeit gewaschen wird, etwa, daß der ehemalige angehende Priester sich als Stripper verdingte. Auch über Daikatana brodelt die Gerüchteküche. Das Spiel werde nicht fertig, die künstliche Intelligenz der Gegner und vor allem die Sidekicks Mikiko und Superfly seien weit von der Fertigstellung entfernt.

Und sie dreht sich doch!

»Diese Version hier ist über einen Monat alt«, sagt John, als er das Spiel startet. »Mittlerweile hat das neue Team aber schon riesige Fortschritte gemacht. Wir werden übrigens kein neues Interface für jede einzelne Zeitperiode haben, statt dessen machen wir ein einziges, durchsichtiges. Ansonsten hat jede der vier Episoden eigene Monster, eigene Waffen, und eine individuelle Erkennungsmelodie. Gut eine CD der beiden, auf denen Daikatana ausgeliefert werden soll, bleibt ausschließlich der Musik vorbehalten. Kyoto im 25. Jahrhundert wird durch volle, erdige Farbtöne ziemlich düster, während das alte Griechenland sehr hell ist und viele offene Bereiche hat. Im Norwegen des Mittelalters ist alles weiß und blau – es ist ziemlich kalt da -, und das San Francisco Anfang des nächsten Jahrtausends wird ebenfalls sofort am Stil zu erkennen sein.«



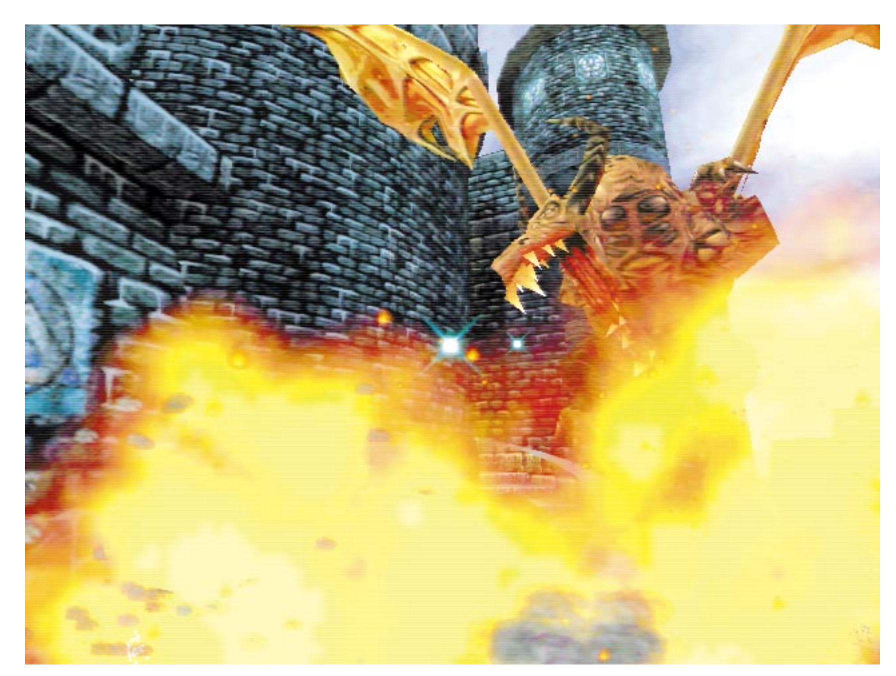
Die Schöne und das Biest: Sidekick Mikiko im Fight gegen einen großen schweren Kampfroboter des 25. Jahrhunderts. (Daikatana/Kyoto)

Im Knast

Als Beispiel für Kyoto zeigt uns John den dritten Auftrag, in dem Sie Superfly Johnson aus einem Gefängnis befreien müssen. Nach den Sidekicks befragt, sagt er: »Die werden erst auf der E3 enthüllt.« In dem High-Tech-Knast wartet allerlei Ausrüstung, aber auch jede Menge Gegner, etwa die Battleboars. Das sind Kampfroboter mit organischem Ursprung, eine Art Wildsau auf Ketten. Generell werden Sie es hauptsächlich mit maschinellen Feinden zu tun bekommen.

In den Leveln fliegen kleine Sonden herum, die mit Kameras und Suchscheinwerfern ausgerüstet sind. Geraten Sie in deren Licht, haben Sie sofort die gesamte Bevölkerung des Areals auf dem Hals. Also wäre es sinnvoll, die kleinen Quälgeister sofort bei Erscheinen zu vernichten. Erlangen Sie jedoch an einem Terminal Zugang zum System, lassen sich die Mini-Spione dazu verwenden, selber einen Blick in die nähere Umgebung zu werfen.

Natürlich hat dieses Mini-Szenario seine eigenen Waffen. Da wäre etwa ein Handschuh, der auf computergesteuerte Systeme fatalen Einfluß hat, ansonsten aber wenig Schaden anrichtet. Dann soll es eine doppelläufige Schrotflinte geben, die sechs Doppelladungen hintereinander abgibt; Sie müssen also Ihr Opfer die ganze Zeit im Visier behalten, sonst ist die Munition verschwendet. Ein Raketenwerfer existiert ebenfalls, der pro Salve zwei Side-



Der Drache ist einer der besonders fetten Gegner im Norwegen des finsteren Mittelalters. (Daikatana/Norwegen)



Multiplayer in Daikatana

Außer dem allseits bekannten Deathmatch finden sich noch andere Mehrspieler-Modi in Ion Storms nächstem Produkt. Unter anderem soll eine Spielart für wenige Teilnehmer dabei sein, in der es unbedingt auf Kommunikation ankommt, anders als bei einem Capture-the-flag-Spiel, erklärt John. Dann gibt es ein Team-Deathmatch, in dem alle Monster des entsprechenden Levels herumlaufen. Auf Abschüsse kommt es hier nicht an, denn Gewinner ist derjenige, der zuerst den Ausgang erreicht. So kann es passieren, daß alle sich gegenseitig helfen, den Weg freizuschießen, während es am Exit zum großen Showdown kommt – oder zum hinterhältigen von-hinten-erschießen.

Ein witziges Detail am Rande: Abhängig von der Größe des Servers, also je nachdem, wie viele Leute maximal mitspielen können, ändert sich der Levelumfang. Die Karte bleibt insgesamt die gleiche, nur öffnet sich hier eine Tür, da fehlt eine Wand und so weiter. Auch die Lage und Menge der Waffen wird von der Teilnehmerzahl beeinflußt.

Superfly kümmert sich mit ein paar Sidewinder-Raketen um den Battleboar, der vor unseren beiden Heroen aus dem Boden aufgetaucht ist. Achten Sie auf die farbigen Lichteffekte, die der Raketenwerfer verursacht. (Daikatana/Kyoto)

winders losläßt, außerdem gibt es ein Äquivalent zur BFG aus längst vergessenen Zeiten: die Shockwave. Dieses Gerät feuert eine Kugel ab, die beim Aufprall explodiert und danach sechs Explosionsringe erzeugt, die alle noch zusätzlichen Schaden hervorrufen. Im Zentrum der Detonation werden 500 (!) Lebenspunkte abgezogen.

Beim Zeus!

Haben Sie diese Episode überstanden, verfrachtet Sie die Suche nach dem Schwert Daikatana ins Griechenland des zwölften Jahrhunderts vor Christi Geburt. Dementsprechend haben es mythologische Kreaturen auf Sie abgesehen wie Skelettkrieger, Minotaurus-ähnliche Bestien oder geflügelte Monster. Aber auch Spinnen, die teils metergroß sind, erschweren das Vorwärtskommen ganz beträchtlich.

Gott sei dank findet sich beispielsweise der Diskus des Daedalus, der wie ein Bumerang zurückkommt und von Wänden abprallt. Eine ultimative Waffe gibt es mit dem Hammer des Hades ebenfalls, der beim Schlagen auf den Boden kräftige Beben erzeugt, die jeden vorbeikommenden Gegner treffen. Auch nicht schlecht ist das Auge des Zeus, das innerhalb von Gebäuden Blitze zum nächsten Feind losläßt und in offenem Gelände den Göttervater selbst heraufbeschwört, der dann allen Bösewichtern in Sichtlinie göttliche Erleuchtung im Wert von 100 Schadenspunkten verpaßt.



Mit der auf der Schulter montierten Strahlenwaffe lassen sich die meisten Gegner recht problemlos erledigen. (Daikatana/San Francisco)

Durch Schnee und Eis

Als nächstes verschlägt es Sie in das Jahr 520 nach Norwegen. Dort läuft entsprechendes Gesindel herum wie Ratten oder die an Werwölfe erinnernden Lycanthirs. Schießen Sie diese um, stehen sie nach zehn Sekunden wieder auf und kämpfen weiter. Einzig die aus geweihtem Metall bestehende Silberklaue befördert sie endgültig über den Jordan. Damit Sie auch gegen mächtige Gegner wie riesige Drachen eine Chance haben, geben Ihnen die Programmierer etwa eine Armbrust und einen Langbogen zur Seite. Besonders für Mehrspieler-Gefechte interessant ist der Alptraum der Nharre. Dieses unscheinbare Stöcklein zeichnet ein Pentagramm in die Luft, woraufhin vor jedem Feind ein gigantischer Dämon heraufbeschworen wird. Im Deathmatch haben Sie also einen echte Plage am Hals, die nicht aufhört, bevor Sie tot sind. Einzige Möglichkeit sich dieser zu entledigen ist, den Besitzer des Stabes zu eliminieren.

Und wieder im Knast

Als vierten Level der Präsentation stellt uns John das San Francisco der nahen Zukunft vor. Dort kämpfen Sie sich beispielsweise durch Alcatraz und begegnen vielen bösen Buben. Den kommen Sie mit der Ripgun (einem leichten Laser) und der Glock bei, die beide geringen Schaden anrichten. Anders sieht es da mit dem Slugger aus, einer Art Maschinengewehr. Eine besondere Waffe ist der Kineticore, der fünf Stahlkugeln mit Hochgeschwindigkeit verschießt. Auf der Schulter montiert wird der Novabeam, eine starke Strahlenkanone, und als BFG fungiert in dieser Episode der Metamaser. Dieses nützliche Gerät werfen Sie einfach vor eine Wand, wo es klebenbleibt. Sobald sich jemand nähert, der Ihnen Übles will, feuert es einen Maserstrahl ab, der 100 Lebenspunkte verschlingt. Das kann der Metamaser zehnmal, dann fällt er von der Wand und explodiert kurz darauf.



Im Altertum werden Sie hauptsächlich von mythologischen Kreaturen angegriffen. Die Level sind ziemlich hell und haben große Bereiche, die außerhalb von Gebäuden angesiedelt sind. (Daikatana/Griechenland)

Frisches Blut

»Seit die neuen Designer da sind, ist schon unheimlich viel passiert«, weiß John. »Chris Klie hat in dem Monat, in dem er da ist, die Texturen der meisten Waffen geändert und die erste Episode überarbeitet.« John ist des Lobes voll für seinen neuen Lead Level Designer, der vorher bei LucasArts war und dort an »Outlaws«, »Mysteries of the Sith« und zuletzt »Rogue Squadron 3D« gearbeitet hat.

Allen Unkenrufen zum Trotz scheinen also die Waffen zu funktionieren, und die künstliche Intelligenz dürfte zumindest benutzbar sein. »Für die Sidekicks nehmen wir die gleiche KI wie für die Monster. Und die ist wirklich gut, diese Viecher können dich im ganzen Level aufspüren und verfolgen.« John Romero hat der Presse zumindest gezeigt, daß Daikatana Fortschritte macht. Ob der angepeilte Veröffentlichungstermin Ende Mai/Anfang Juni eingehalten werden kann, wird sich zeigen. Und dann haben auch die Gerüchte eine Ende.



Mit gewohnter Präzision erledigt John Romero die anwesenden Journalisten – natürlich nur im Deathmatch.

Deathmatch mit John Romero

Nach der eigentlichen Präsentation dann das zweite Highlight: Deathmatch mit dem Meister persönlich. An sechs miteinander gekoppelten Rechnern treten wir in einem Kyoto-Level an, in dem eine relative große, verwinkelte Fläche von einem Netzwerk an Gängen umgeben ist. Mehrere Galerien ermöglichen das Feuern von oben, laden jedoch auch als Ziel für gut gezielte Raketenschüsse ein. Obwohl das Match schon einige Zeit läuft, als John einsteigt, und es den Journalisten inklusive Martin Schnelle auch zuweilen gelingt, ihn abzuschießen, klettert der Meister ziemlich schnell an die Spitze. Egal, was sonst über ihn gesagt wird – John Romero beherrscht immer noch die Kampfeskunst.

Und dann war da noch ...

... John Romeros Verhältnis zu deutschen Süßigkeiten: »Ich wollte etwas Süßes, also gaben sie mir dieses kleine eingepackte Ding. Sie sagten, da wäre eine Kirsche drin. Ich beiße rein – und dann ist da Alkohol drin! Ich wollte etwas Süßes! (lacht) »Dann sagten sie mir, daß in Mon Cherí immer Alkohol wäre.«

Interview mit John Romero

Wir ließen uns die Gelegenheit nicht nehmen und befragten John Romero zu seinem Spiel und den unlängst im Internet und der Zeitung Dallas Observer aufgekommenen Gerüchten über innere Querelen und massive finanziellen Problemen bei Ion Storm.

PC PLAYER: *Viele Hersteller stürzen sich gerade auf den Multiplayer-Aspekt, einige machen sogar Spiele, die sich ausschließlich mit menschlichen Gegnern spielen lassen, etwa »Starsiege: Tribes«. Wie siehst du diese Entwicklung?*

JOHN ROMERO: **Irgendwann kommt der Punkt, an dem sich 3D-Shooter in zwei Richtungen spalten, und das ist jetzt. Du kannst heute kein Super-Einzelspieler-Produkt mehr bringen, das auch noch im Multiplayer-Bereich ungeschlagen ist. Trotzdem macht das Deathmatch in Daikatana wirklich Spaß, glaub' es mir! (lacht)**





John Romero, Miteigentümer von Ion Storm ist zuversichtlich, daß Daikatana ein Erfolg werden wird und im Frühsommer dieses Jahres erscheint.

PC PLAYER: *Und das wird sich in der Zukunft auch fortsetzen?*

JOHN: **Klar. Für mein nächstes Spiel, vielleicht »Daikatana 2«, wünsche ich mir die Möglichkeit, nach jedem Level etwas anderes tun zu können. Bei älteren Shootern hattest du nach einem Drittel des Spiels alles gesehen, alle Waffen, alle Monster. Es waren nur noch zusätzliche Missionen. Bei Daikatana hast du schon in den vier Episoden jedesmal etwas anderes, da es ja für jeden Abschnitt eigene Waffen und Monster gibt. Und in einem zukünftigen Programm hast du 70 Level und kannst die Story durch dein Handeln beeinflussen, es gibt dann vielleicht drei oder fünf verschiedene Enden, und beim Wiederspielen**

Unreal: Tournament

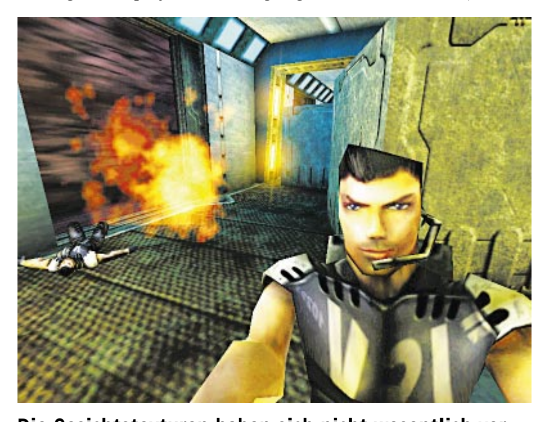
Bevor Informationen zu »Unreal 2« veröffentlicht werden, das Legend entwickelt, bringt Epic Megagames noch im April mit »Unreal: Tournament« ein reines Multiplayer-Spiel heraus. Epic will aber die Internetlosen Zeitgenossen nicht vergessen, ganz im Gegenteil: Tournament soll durch seine Bots gerade Leute ohne Netzanbindung dazu verleiten, sich die Nächte mit Capture the Flag und Deathmatch um die Ohren zu schlagen. Ex-id-Mitglied Jay Wilbur präsentierte das neue Produkt, das übrigens wieder von GT Interactive vertrieben wird.



Wer vergreift sich da an der roten Flagge? Finden Sie keine realen Mitspieler, können Sie Bots von beliebiger Intelligenz ins Spiel bringen. (Unreal: Tournament)

Was gibt's Neues?

Außer den neuen Mehrspieler-Modi (siehe Extrakasten) und der Verbesserung der künstlichen Intelligenz der Bots (siehe Interview mit Jay Wilbur) hat der Titel eine Reihe weiterer Fortschritte zu bieten: Die Designer basteln an über 35 neuen Leveln, die teils für ganz spezielle Spielarten, teils generell für zünftige Multiplayer-Matches geeignet sind.



Die Gesichtstexturen haben sich nicht wesentlich verändert, sind aber trotzdem immer noch absolut sehenswert. (Unreal: Tournament)

Zum Beispiel gibt es einen rasenden Zug, an dem bestimmte Stellen bewacht werden müssen (»Assault«). Die Angreifer springen aus einem Helikopter, der über dem Ende des Zuges schwebt. Andere Areale bestehen aus einer im All schwebenden Pyramide, auf der teilweise die Schwerkraft ausgeschaltet ist. Taktische Elemente finden sich ebenfalls, denn Sie können den Bots oder Mitspielern einige Befehle erteilen, intelligenterweise geben diese dann bei der Bestätigung auch ihre aktuelle Position durch. Eine Übersichtskarte suchen Sie dafür vergeblich. Die spannendsten Neuerungen hierbei betreffen allerdings ...

Die Waffen

Kein einziger Schießprügel aus »Unreal« wurde direkt übernommen, zumindest eine neue Optik und Geräusche haben die Programmierer im Einzelfall spendiert. Flak Cannon und BioRifle entsprechen in der Funktion ihren Vorbildern, die Eightball Cannon mußte dem Rocket Launcher weichen. »Es hat sowieso niemand kapiert, warum das Ding Eightball Cannon heißt«, lacht Jay. Coolerweise lassen sich jetzt auch zwei Pistolen aufnehmen und um neunzig Grad gekippt abfeuern – John Woo und Quentin Tarantino hätten ihre helle Freude daran. Und um Kameraden Feuerschutz zu geben, eignet sich die Sniper Rifle mit ihrer Zoom-Funktion hervorragend.

Unter die Rubrik »Schöne neue Kanonen« fällt der Impact Hammer, von Epic als »most lethal melee weapon« tituliert, die tödlichste Waffe für Hand-

---

entdeckst du andere Kreaturen, andere Kanonen, was auch immer. Das wäre wirklich interessant.

PC PLAYER: ***Was werdet ihr eigentlich machen, um einer Indizierung hierzulande zu entgehen?***

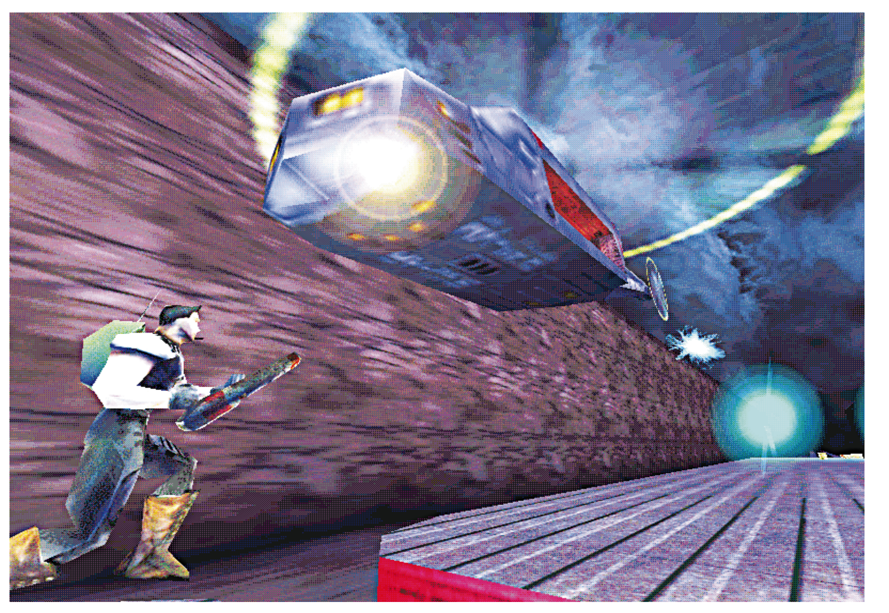
JOHN: **Alles, was notwendig ist. Wir besprechen uns mit unserem Publisher Eidos und legen dann fest, was wir tun. Vielleicht machen wir lauter Roboter, die anstelle von Blut Öl verlieren. (lacht)**

PC PLAYER: ***John, in der letzten Zeit wurden zusammen mit dem Gehen des damaligen Daikatana-Teams viele Gerüchte laut, die sogar besagten, daß Daikatana nie fertig würde. Was sagst du dazu?***

JOHN: **Ich kann dir nur sagen, was ich in allen Interviews sage: Es hat gerade zwei Wochen gedauert, und wir haben neue Programmierer und Leveldesigner gefunden. Das alte Team war austauschbar. Designer zu finden, ist absolut nicht schwer. Bumm! Und wir haben neue! Und die sind wirklich fähig. Unter den alten Leuten hat das Deathmatch keinen Spaß gemacht – und jetzt sieh' es dir an! (deutet auf die vernetzten Rechner) Wir spielen bei uns nichts anderes mehr im Firmennetz! Wir haben jemanden gefeuert (Mike Wilson, jetzt bei G.o.D., *die Redaktion*), und der hat aus Rache die Entwickler abgeworben. Wir haben den Fehler gemacht, Leute anzustellen, die vorher noch nie wirklich gearbeitet haben. Die haben nicht verstanden, daß man nicht nur Level designen kann, wenn es einem gerade Spaß macht. Sie bekommen hier Geld, und dafür erwarten wir, daß sie ihren Job machen. Sie hatten einfach keine Arbeitsmoral, und das geht eben nicht. Jetzt haben wir Profis, die wissen, worauf es ankommt. Laß' mich noch ein anderes Beispiel nennen: Unser ehemaliger Lead Artist war jemand, dem man sagte: Mach dies! Und er antwortete: Klar, kein Problem. Nur kam leider nichts dabei heraus. Wir brauchen aber Mitarbeiter, die ihre Arbeit auch erledigen. Ansonsten geht es im Netz ja hauptsächlich gegen meine, vor allem aber Todd Porters Person. Ich kann dazu nur sagen: Alles Mist!**

In der Gemeinschaft sind wir stark: Unsere Jungs nehmen den Gegner mit ihren Raketenwerfern unter Feuer. (Unreal: Tournament)

gemenge. Ursprünglich handelte es sich dabei um eine hydraulische Stampfmaschine, die zum Tunnelbau eingesetzt wurde. Die gewaltigsten Auswirkungen hat jedoch der Redeemer: Dieser übergroße Raketenwerfer verfeuert sich langsam bewegende Geschosse mit nuklearem Sprengkopf. Sobald so ein Monster-Projektil irgendwo aufschlägt, vernichtet eine riesige Atomexplosion mit ihrer Druckwelle alles Leben in einem respektablen Umkreis. Wie alle Schußwaffen hat auch der Redeemer einen zweiten Feuermodus; hier können Sie die Rakete dann sogar selber steuern. Das hat allerdings den Nachteil, daß Ihr Charakter in der Zwischenzeit mehr oder weniger wehrlos in der Gegend herumsteht, bis Sie die Bombe ins Ziel gelenkt haben.



Ein Level für die »Assault«-Spielvariante besteht aus einem fahrenden Zug. Aus diesem Helikopter springen wir auf den hintersten Waggon, um uns dann nach vorne durchzuarbeiten. (Unreal: Tournament)

Deathmatch leichtgemacht

Wie schon im Interview erwähnt, soll Unreal: Tournament möglichst leicht zu bedienen sein. Daher finden Sie im Hauptmenü auch aus Windows gewohnte Pull-Down-Menüs, die aber zumindest ihre eigene Optik bewahren. »Der GameSpy wird übrigens gleich mitgeliefert und ist im Spiel integriert«, sagt Jay. Mit diesem kleinen Tool können Sie schnell herausfinden, wo im Internet gerade offene Arenen sind, an denen Sie teilnehmen können.

Im Novice Mode sind die Bots alle etwas langsamer und die Waffen nicht so durchschlagsstark, damit Anfänger sich besser zurechtfinden. Es gibt allerdings auch einen Hardcore-Modus, in dem sich diese Effekte alle ins Gegenteil verkehren. So gewinnt das Spiel enorm an Geschwindigkeit. Über Beobach-

Immer noch die »ideale Camper-Waffe«. Mit dem Scharfschützengewehr können Sie selbst auf weite Distanzen zielgenau schießen. (Unreal: Tournament)

tungskameras können Zuschauer nun das Match verfolgen. Außerdem haben sich die Designer ein besonderes Gimmick einfallen lassen, nämlich den Translocator. Mit dem primären Feuerknopf werfen Sie das Gerät durch die Gegend, und mit dem sekundären teleportiert es Sie dann zu dem Punkt, an dem der Translocator gerade liegt. Falls Sie CTF spielen, verlieren Sie dabei jedoch die Flagge – »Wir wollen es nicht zu einfach machen«, meint Jay.

Interview mit Jay Wilbur

Jay Wilbur arbeitet seit seinem Weggang von id Software bei Epic Megagames und war maßgeblich an Unreal beteiligt. Im Münchener Flughafenhotel präsentierte er uns Unreal Tournament und beantwortete ein paar Fragen.



Jay Wilbur präsentierte uns sein neues Baby Unreal: Tournament.

PC PLAYER: *Jay, warum gerade ein reines Multiplayer-Spiel?*

JAY WILBUR: Es gibt jede Menge Leute, die Half-Life, Unreal oder Spiele von id Software gespielt haben, aber nie im Mehrspieler-Modus angetreten sind. Das hat verschiedene Gründe: Den einen ist es zu kompliziert, ins Internet zu gelangen, geschweige denn darüber zu spielen, anderen, vor allem hier bei euch in Deutschland, ist es zu teuer. Außerdem haben auch viele Menschen überhaupt keinen Netzzugang.

Was wir wollen ist, jedem die Möglichkeit zum Multiplayer-Spiel zu geben, etwa Usern, die das zum ersten Mal machen und keine Lust haben, sich um komplizierte Dinge wie TCP/IP-Adressen zu kümmern.

PC PLAYER: *Deswegen auch der Windows-Look im Hauptmenü mit den Pull-down-Fenstern?*

JAY: Ja, genau. Hunderttausende auf der Welt sind Hardcore-Spieler, so wie wir. Es gibt aber Millionen da draußen, die das nicht sind. Für die wollen wir alles so einfach wie möglich machen. Windows kennen sie, also richten wir uns bei der Menügestaltung danach.

PC PLAYER: *Jetzt können Bots ja richtige Mitspieler nur begrenzt ersetzen. Wie habt ihr denn die Bot-Intelligenz verbessert?*

JAY: Laß' es mich an einem Beispiel demonstrieren (lädt Level). Ich benutze jetzt mal den God-Mode, bin also unverwundbar. Der Bot schießt auf mich mit allem, was er hat. Er erkennt, daß er mich nicht töten kann – also was macht er? Er flüchtet und versteckt sich vor mir. Die Bots lernen also immer weiter dazu. Sie lernen, wie der Level aufgebaut ist, sie lernen, wo die Waffen liegen, sie lernen, wo du am liebsten herumläufst.

Capture the Flag mit Jay Wilbur

Auch hier freuten wir uns auf ein Spielchen mit dem ehemaligen id-Mitglied. Gegen uns trat er zwar nicht an, zeigte sich jedoch bereit, gegen ein paar Bots Capture the Flag zu spielen. In einem einfachen Anfänger-Level stehen zwei Burgen, die durch zwei Felsenstränge miteinander verbunden sind. In den Festungen selbst ist die Flagge und ein Aufzug, mit dem man auf die Zinne gelangt. Dort liegen Sniper Rifles herum. Jay kümmert sich zunächst um den Feuerschutz, während der arme Martin die Flagge holen darf. Jeder offen herumlaufende Gegner fällt jedoch sofort um: »Kopfschuß!« lacht Jay. »Cool! Die Sniper Rifle ist die ideale Camper-Waffe!« Nach einem nachfolgenden kleinen Rollentausch können wir dem nur zustimmen.

Drei schlagkräftige Konkurrenten

Wer wird das Rennen machen? Alle drei Produkte versprechen erstklassig zu werden. Auch wenn Daikatana mehr ein Einzelspieler-Produkt darstellt, während die anderen zwei in Richtung Multiplayer-Titel tendieren, dürften die Freunde des jeweils anderen Spielmodus von keinem Programm wirklich enttäuscht werden. Wir freuen uns jedenfalls auf einen heißen Sommer. **(mash)**

Multiplayer in Unreal: Tournament

A S S A U L T: **Eine Gruppe ist in der Offensive, die andere in der Defensive. Die Angreifer müssen dabei einen oder mehrere bestimmte Punkte in der Basis der Verteidiger zerstören und eine Reihe weiterer Missionsziele erfüllen. Die Zeit bis dahin wird gestoppt, dann startet der Level nochmal mit vertauschten Rollen. Wer zum guten Schluß insgesamt am wenigsten Zeit zum Erledigen der Aufgaben benötigt, gewinnt.**

C A P T U R E T H E F L A G: **Zwei Teams versuchen, die Flagge des Gegners zu stehlen und zur eigenen Basis zu bringen. Wer das am häufigsten schafft, gewinnt.**

D E A T H M A T C H: **Jeder kämpft gegen jeden, wer die meisten Abschüsse hat, gewinnt.**

T E A M D E A T H M A T C H: **Zwei Gruppen machen Jagd aufeinander, wer insgesamt die meisten Abschüsse hat, gewinnt.**

D O M I N A T I O N: **Mehrere Teams versuchen, bestimmte Punkte durch Berühren zu halten. Das bringt Punkte, und wer zum Schluß die meisten hat, gewinnt.**

L A S T M A N S T A N D I N G: **Eine Unterart des Deathmatch, bei der es jedoch nicht darum geht, viele Abschüsse zu erzielen, sondern möglichst lange am Leben zu bleiben.**





Ein nicht aufeinander eingespieltes Team setzt sich gegen auf »mäßig« eingestellte Bots trotzdem durch.

3D-Shooter – Facts

Name	Hersteller	Termin
Daikatana	Ion Storm/ Eidos Int.	Mai '99
Quake 3 Arena	id Software/ Activision	2. Quartal '99
Unreal: Tournament	Epic/ GT Interactive	April '99

Preview: Die 24 Stunden von Le Mans

Die Marathon-Männer

Eines der härtesten Autorennen der Welt läßt die Fangemeinde alljährlich nach Le Mans pilgern. Statt nur zuzusehen, können Sie auch bald selbst Ihre Ausdauer und Fahrkünste auf der legendären Strecke unter Beweis stellen.

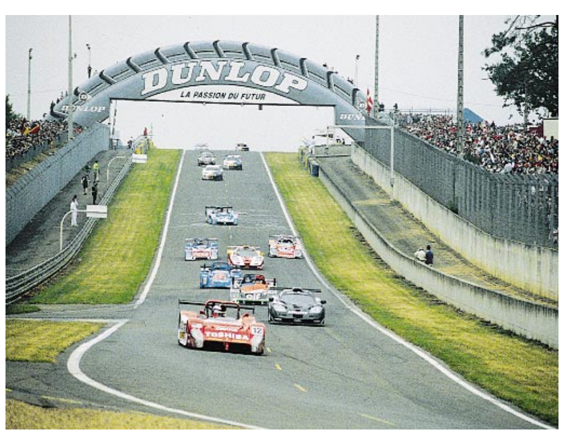
Es ist nicht leicht, mit schnellen Flitzern über eine Rennpiste zu rasen, denn bei den hohen Geschwindigkeiten kann jede Unachtsamkeit zu einer unvergeßlichen Begegnung mit der Streckenbegrenzung führen. Richtig gnadenlos wird es, wenn man diesen Nervenkitzel 24 Stunden am Stück durchhalten muß. Da zählt dann nicht nur das fahrerische Geschick, auch Sitzfleisch und ein Körper mit koffeinproduzierenden Drüsen sind notwendig, um trotz Nacht und ewig gleicher Strecke noch blitzschnell zu reagieren. In der französischen Stadt Le Mans quälen sich seit über 70 Jahren Rennfahrer aus aller Welt, indem sie sich genau solch einen strapaziösen Marathon antun.

Mit »Die 24 Stunden von Le Mans« will Infogrames die Atmosphäre dieses Rennens so gut wie möglich einfangen. Das beginnt schon bei der akkuraten Wiedergabe der Strecke, die Meter für Meter abfotografiert und in digitaler Form nachgebildet wurde. Die Entwickler wurden dabei von Rennsport-Experten überwacht, die darauf achteten, daß selbst viele Kleinigkeiten entlang der Piste an der richtigen Stelle auftauchen. Dem Spieler wird allerdings wenig Muße zum Bewundern der Landschaft bleiben, denn wechselnde Wetterverhältnisse und Tageszeiten plus die bis zu 48 computergesteuerten Fahrzeuge erfordern Ihre volle Aufmerksamkeit. Die Rennwagen entsprechen den Modellen, die in der letzten Saison angetreten sind, wobei die Programmdesigner umfangreichen Zugriff auf die technischen Daten haben. Drei Klassen (GT2, GT1 und Prototypen) stehen zur Verfügung. Abhängig von Ihrer Leistung sollen Sie Angebote von unterschiedlichen Teams erhalten. Manchmal sollten Sie in der Hoffnung auf bessere Offerten ablehnen oder die Entscheidung vertagen; doch wer zu lange zögert, riskiert eine Absage.

Natürlich lassen sich die Telemetrie-Daten abfragen und die Rennkisten gemäß eigenen Vorstellungen feintunen. Zudem haben Beschädigungen und Abnutzungserscheinungen Auswirkungen auf das Fahrverhalten, so daß man die Box besser nicht nur zum Tanken ansteuert. Gleichzeitig kommt dadurch eine weitere taktische Komponente hinzu, denn oft kann es auch sinnvoller sein, nicht bei jeder Beschädigung sofort einen Pitstop einzulegen.



Wer an der Spitze bleiben will, bei dem darf die Konzentration nicht nachlassen.



In Le Mans messen sich alljährlich einige der besten Rennfahrer der Welt.



Trotz französischer Thematik stammen die Entwickler aus Nordengland.

24 Stunden sind ein Tag

Wer rasch das Gaspedal durchtreten möchte, kann im Arcade-Modus ein wenige Runden umfassendes Rennen absolvieren, ohne sich mit den Einstellungen und taktischen Planungen beschäftigen zu müssen. Im Meisterschaftsmodus gibt es eine geraffte Version des Le-Mans-Spektakel – vorausgesetzt Sie haben sich zuvor in einem Qualifikationsrennen durchgesetzt. Auf diese Weise läßt sich eine ganze Rennsaison erleben, und Sie haben mit zunehmendem Können die Möglichkeit, mit schnelleren Wagen oder in einer höheren Klasse anzutreten. Echte Masochisten und eingeschworene Fans dürfen sich sogar die originale 24-Stunden-Dosis geben, wobei eine Speicherfunktion für Menschen vorgesehen wurde, die auch noch andere Verpflichtungen haben. Anschließend können Sie sich entspannen, indem Sie sich das gerade überstandene Rennen aus der Perspektive des Fernsehzuschauers ansehen. Neben Le Mans sind weitere, teils imaginäre Strecken geplant, die unter anderem durch eine futuristische Stadtkulisse führen. Das britische Entwicklerteam Eutechnyx entwickelte für Le Mans übrigens das »Fiddler«-System, durch das aufpoppende Landschaftselemente der Vergangenheit angehören sollen.

Dem ersten Eindruck zufolge handelt es sich bei den 24 Stunden von Le Mans trotz der vielen Details um keine reinrassige Simulation, denn die physikalischen Details und Einstellungsmöglichkeiten beschränken sich auf die wichtigsten Elemente. Dennoch sind die Lizenz und die Betonung des Ausdaueraspektes ein interessanter Anreiz und es dürfte kein Zufall sein, daß die PC-Version pünktlich zum realen Rennereignis im Juni erscheinen wird. Bis dahin werkelt man verstärkt an der Künstlichen Intelligenz der Computerfahrer, damit diese eine echte Herausforderung darstellt. **(tw)**

Die 24 Stunden von Le Mans – Facts

- **Hersteller:** Eutechnyx/Infogrames
- **Genre:** Rennspiel
- **Termin:** Juni '99
- **Besonderheiten:** Exakte Wiedergabe der Strecke; 24-Stunden-Rennen möglich.

Aktuell

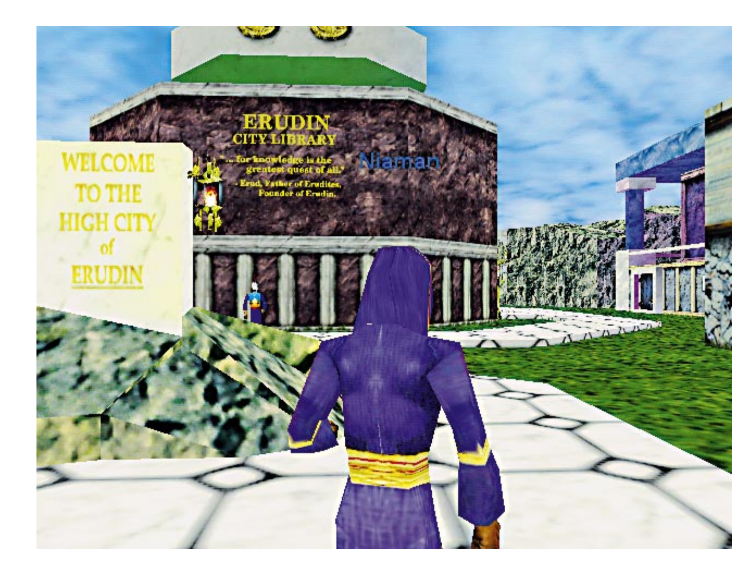
Preview: Everquest

Im Netz des Abenteuers

Der Held schreitet tapfer voran, immer im Verlangen, die ihm auferlegte Quest zu erfüllen. In diesem phantasievollen Rollenspiel werden Sie dunkle Höhlen durchstöbern und sich mutig den heranflutenden Orkhorden entgegenstemmen.

Mit dem aussschließlich online betreibbaren »Everquest« erschließen sich dem begeisterten Rollenspieler ständig völlig neue Welten. Zu Beginn haben Sie die Qual der Wahl: Nach dem Einloggen wählen Sie Ihren Charakter aus einem Topf von zwölf Rassen und 14 Klassen. Sie steuern Ihren Helden durch die geheimnisvolle Welt von Norrath, die zeitgleich von bis zu 1000 weiteren menschlichen Mitspielern bevölkert wird.

Das Reich Norrath besteht aus einer in Echtzeit berechneten, frei beweglichen 3D-Umgebung. Sie selber erleben das Abenteuer entweder aus der Ich-Perspektive, oder aber Sie postieren die Kamera hinter, über oder an der Seite Ihres Recken. In Ermangelung eines eigentlichen Spielziels treiben Sie durch erfüllte kleinere Quests Ihre Charakterwerte nach oben, größere Aufgaben lassen sich dagegen am besten im Teamwork erledigen. Sie können Ihren Charakter ohne weiteres zu einem umherziehenden bösen Krieger erziehen; oder sich statt dessen als biederer Händler verdingen, ein Haus bauen und sich niederlassen. Und bevor Sie an allzu großer Einsamkeit zugrunde gehen, sollten sie einer der vielen Gilden beitreten oder sogar selber eine ins digitale Leben rufen.



Unser Held Niaman hat die Stadt Erudin erreicht. Diese Kameraperspektive bietet Ihnen einen guten Überblick über das Geschehen. Die schönen Gebäude werden durch die patrouillierenden Wachen vor Banditen geschützt.

Eine Welt, die wächst und gedeiht.

Die Umgebung, die Sie durchwandern, wirkt erstaunlich lebendig. NPCs wandern geschäftig umher; ein Wechsel zur Nacht wird durch Sonnenuntergangsfarben untermalt, und das Wetter trägt mit Regenschauern und Gewittern ebenfalls einiges zu dem realistischen Erscheinungsbild bei. Nach der Veröffentlichung des Spieles werden zunächst elf Städte und 40 Wildnis-Regionen die Besucher zum ausgedehnten »Spaziergang« einladen; weitere Siedlungen und Regionen werden dann nach und nach noch hinzugefügt. In der fremden Welt erfolgt die Fortbewegung zu Fuß, per Teleporter oder Schiff. Zukünftige Erweiterungen sollen neben der Reise hoch zu Roß auch noch andere, und weitaus exotischere Fortbewegungsarten ermöglichen.



Gegen das angreifende Untier wehrt sich der geschickte Zauberer schnell mit einem Vereisungsspruch. Gegen die »zauberhafte« Kälte wird auch das dickste Fell nicht helfen.

Um das unkontrollierte Cheaten wie bei »Diablo« von Beginn an zu unterbinden, werden sämtliche charakterrelevanten Daten auf dem Server gespeichert. Auch das Problem der PKs (»Player Killer« – Spieler, die mit Vorliebe andere Mitspieler meucheln) wurde praxisnah gelöst: Sie müssen gleich zu Beginn klarstellen, ob Sie ein PK sein wollen oder nicht. Entscheiden Sie sich gegen den Player Killer, können Sie keine Mitspieler umlegen; dafür kann Ihnen aber auch kein Mitspieler (auch kein PK) mehr an den Kragen.

Die Minimalanforderungen für Everquest bestehen in einem Pentium/166 mit einem 28.800-bps-Modem und einer 3D-Karte mit den aktuellsten Treibern; zumindest ein Pentium/200 wird allerdings empfohlen, um das 3D-Vergnügen ruckelfrei genießen zu können. **(st/md)**



Im Schutze der Dunkelheit glaubte dieses Skelett leichtes Spiel zu haben ... Weit gefehlt: Ein gut gezielter Zauberspruch schickt den Knochenmann zurück in die Abgründe der Hölle.

Everquest – Facts

- **Hersteller:** Verant Interactive/989 Studios
- **Genre:** Rollenspiel
- **Termin:** April ’99
- **Besonderheiten:** Reines Online-Rollenspiel mit attraktiver Grafik; realistische Umgebung; vielfältige Interaktionen mit NPCs und bis zu 1000 Mitspielern auf einem Server.

Preview: Nox

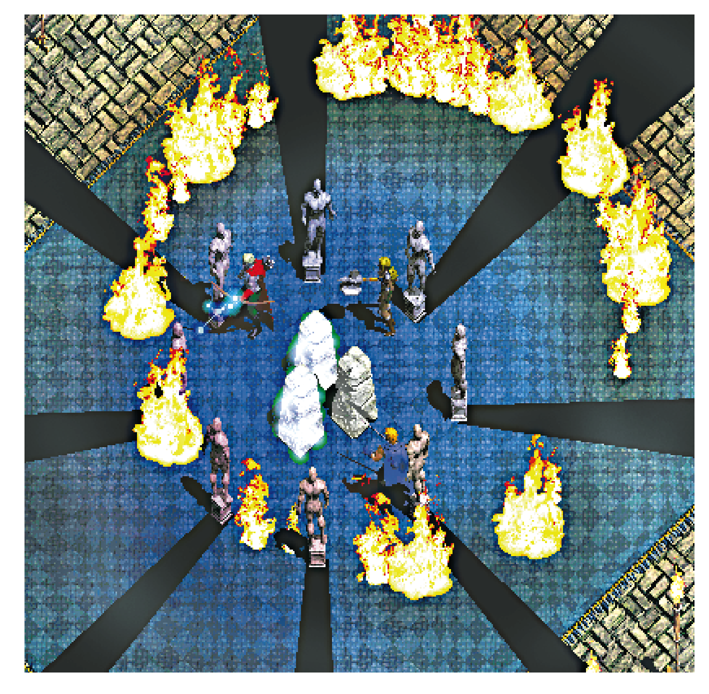
ANGRIFF AUF DIABLO



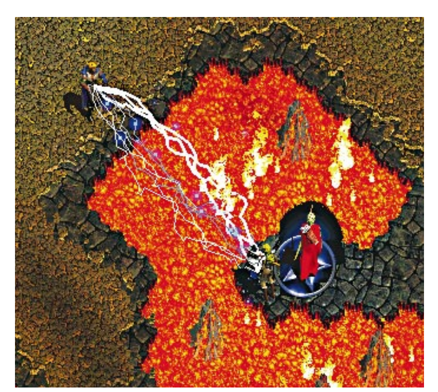
Mit dem Action-Rollenspiel »Nox« hat sich Westwood Studios eine Rosine aus den Überresten der ehemaligen Mutterfirma Virgin Interactive herausgepickt. Die Konkurrenz bei Blizzard sieht das vermutlich genauso.

Wir erinnern uns: Im August vergangenen Jahres erfolgte die Übernahme von Virgin Entertainment durch Electronic Arts. Was die EA-Manager wirklich wollten, war natürlich Virgins erfolgreicher Ableger Westwood Studios und damit eine Vormachtstellung im Bereich Echtzeit-Strategie – dem einzigen Genre, in welchem dem größten Computerspieleanbieter der Welt der Erfolg bisher versagt blieb. Dennoch sollte man im »C&C«-Taumel nicht vergessen, daß es die Rollenspiele sind, mit denen Westwood sich einen Namen gemacht hat.

Natürlich begann EA sofort die große Entrümpelungsaktion im ehemaligen Virgin-Hauptquartier. Die meisten Mitarbeiter bekamen die Entlassungspapiere mit Expresspost, Virgin USA wurde offiziell aufgelöst und in Westwood California umbenannt. Am Ende überlebten gerade mal zwei der zehn in Produktion befindlichen Virgin-Titel: die Rollenspieltitel »Swords & Sorcery« und Nox, die nun beide offiziell unter dem Westwood-Logo erscheinen werden. Über das Erstere berichteten wir bereits in der letzten PC Player-Ausgabe – Nox hingegen ist bisher noch eine unbekannte Größe.



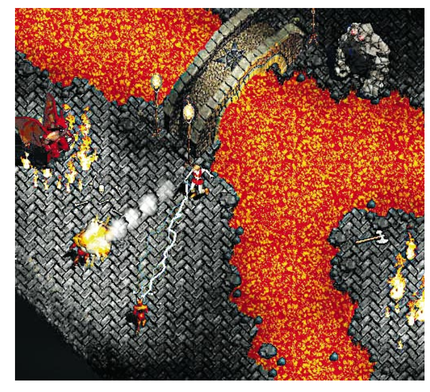
Der Obelisk heilt den Charakter und frischt dabei die Mana-Reserven auf. Nox wird mit vielen optischen Effekten aufwarten, etwa diese schicken Feuerbälle.



An der Farben der Gegner erkennen Sie die Form der Magie, die diese bevorzugen.

Verteufelt ähnlich

Nox könnte sich zu einem direkten Konkurrenten für Blizzard Entertainments »Diablo« entwickeln. Die isometrische Dreiviertelansicht ist praktisch identisch mit der visuellen Darstellung des erfolgreichen Mixes aus Action und Rollenspiel. Doch die Gemeinsamkeiten enden hier noch lange nicht. Der Spielercharakter in Nox ist ebenfalls ein Einzelkämpfer, dessen Überleben vom aktuellen Stand der Mana- und Gesundheitsbalken abhängt. Er wandert durch aus zahlreichen Leveln bestehende Schlösser, in denen er ganze Horden blutrünstiger Bestien und konkurrierender Nekromanten besiegen muß. Dafür wird er mit Erfahrungspunkten, Inventargegenständen und neuen Zaubersprüchen belohnt.



Eine Kombination aus Zaubersprüchen streckt hier gleich drei Gegner nieder.

Der Unterschied zwischen Diablo und Nox besteht in erster Linie in der Anwendung der Magie. Handwaffen spielen hier eine sekundäre Rolle, die Werkzeuge des Nox-Helden sind Beschwörungsformeln und Zauberstäbe. In drei verschiedenen Schlössern bekommt er es mit unterschiedlichen Formen der Zauberei zu tun. An der Farbe des Schlosses erkennt man, welche Form einen primär erwartet. Rot repräsentiert Aggressivität, Grün steht für natürliche Magie und Blau für Illusionen. Am Ende wartet dann standesgemäß der Oberhexenmeister in Form des Boß-Gegners. Nachdem Sie alle Aufgaben gemeistert haben, treffen Sie im finalen Kampf auf den als unbesiegbar geltenden weißen Wizard. Der wird sich wundern!

Zaubermakros

Ihr Spielcharakter verfügt über jeweils fünf aktive Zaubersprüche, die in eine Art Warteschleife oder Zaubergürtel geladen werden können. Der gewünschte Trick wird mit der Tastatur gewählt und dann per Maustaste ausgeführt. Hierdurch ergeben sich magische Kombinationen, die im

Prinzip den einstudierten Bewegungsabläufen eines Kampfspiels entsprechen. Insgesamt sollen circa 30 verschiedene Spells zur Verfügung stehen. Hinzu kommt, daß unterschiedliche Handbewegungen die Wirkung eines Zauberspruchs verändern. Zweimaliges Heben der rechten Hand führt diesen direkt aus, während Heben und anschließendes Senken die Aktion um zehn Sekunden verzögert. Auf diese Weise können Gegner beispielsweise erst in einen Hinterhalt gelockt und dann attackiert werden. Für die vom Spieler bevorzugten Spruch-Kombinationen lassen sich auch Makros anfertigen, die einen magischen Frontalangriff auslösen, dem nur wenige Gegner standhalten.

Die Spielumgebung setzt sich aus Objekten zusammen, die beliebig manipuliert werden können. Sie dürfen das Mobiliar nach Belieben verrücken oder den Oberschenkelknochen eines soeben zerlegten Skelettkriegers als Keule benutzen. Neue Zaubersprüche und Waffen sind über die einzelnen Level verteilt, wobei die attraktivsten sich natürlich immer in dem Raum befinden, der am besten bewacht ist.

Das Sichtfeld des Protagonisten wird durch die körpereigene Beleuchtung begrenzt. Dies bedeutet, daß nur die Kacheln erhellt werden, welche sich im unmittelbaren Umfeld des Spielers befinden. Was die Augen nicht schaffen, wird durch ein gutes Gehör wieder ausgeglichen. Denn alle magischen Angriffe werden von einem bestimmten Sound begleitet, der dem Spieler gerade genug Zeit läßt, sich in Sicherheit zu bringen und eine Defensivtaktik auszuklügeln.

Nicht alle Aufgaben müssen im Inneren eines Dungeons gelöst werden. Der Bär will schließlich auch essen. ▶



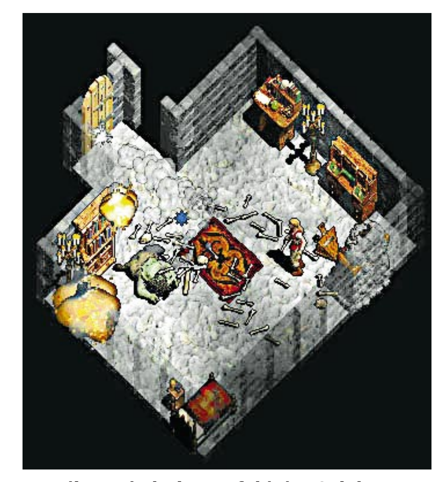
▲ Richtig. Derselbe Bär, der Sie im Schloßgarten angegriffen hat, verleiht diesem Raum nun eine besondere Note.

Schlüsselhatz und Möbelrücken

Schilder und Kommentare eines Erzählers helfen dem Spieler, sich in den einzelnen Schlössern zurechtzufinden. Die bereits erforschten Gänge und Kammern werden auf einer Karte dargestellt. Nox ist in erster Linie ein Actionspiel, allerdings müssen auch ein paar Rätsel gelöst werden. In erster Linie handelt es sich dabei um die uns allen wohlbekannte Suche nach dem fehlenden Schlüssel oder das Manipulieren von Gegenständen und Hebeln zwecks Öffnung ehemals fest verschlossener Tore. Ihr ständig anwachsendes Inventar können Sie mit Rüstungen, Spruchrollen, Nahrung und natürlich Zauberstäben noch vergrößern. In manchen Leveln finden Sie auch magische Obelisken, die Ihren Manna-Balken wieder auffrischen. Die vorhandenen Zaubersprüche entsprechen, wie in Rollenspielen üblich, einer antiken Version konventioneller Waffen. Blitze, Feuerwände und heilige Handgranaten stoppen den Gegner. Teleportation schafft Sie aus der Gefahrenzone, und mit Hilfe von Summon-Spells stellen Sie sich kurzerhand eine eigene Privatarmee aus Söldnermonstern zusammen.

Jeder gegen jeden

In Sachen Multiplayer hat man sich ebenfalls an den bewährten, von Blizzard gesetzten Standards orientiert. Diverse Varianten wie Capture the Flag, King of the Hill und natürlich Deathmatches sind bisher geplant. Bei »Scavenger Hunts« gewinnt der Spieler, der nach Ablauf der Spielzeit die meisten Gegenstände angesammelt hat oder den gerade Führenden umlegt, da dessen Gesamtvermögen in den Besitz des Überlebenden gelangt. Was allerdings fehlt, ist die Möglichkeit des kooperativen Spiels als Teil einer Abenteurergruppe, denn auch im Multiplayermodus bleibt der Held solitär. Ein Level-Editor wäre ebenfalls wünschenswert, ist aber zu diesem Zeitpunkt nicht geplant.



Nur die Kacheln im Umfeld des Spielers sind erleuchtet. Der Rest liegt im Dunkeln.

Der ein oder andere Leser kann sich vielleicht noch an Nox im Rahmen unserer E3-Berichterstattung erinnern. Dort wurde der vergangene Dezember als Erscheinungstermin genannt. Westwood, wie immer um Qualität bemüht, will das Spiel aber gegenüber der dort gezeigten Version noch wesentlich verbessern, was eine fast einjährige Verspätung zur Folge hat. Das neue Veröffentlichungsdatum wurde auf das dritte Quartal dieses Jahres festgelegt. Doch auch darauf wollen wir uns vorsichtshalber einmal nicht verlassen.

Brauchen wir wirklich einen neuen Diablo-Klon? Wahrscheinlich ja! Denn erstens warten wir immer noch auf »Diablo 2«, und zweitens sind die bisherigen Versuche, den Erfolgstitel zu imitieren, kläglich fehlgeschlagen. Westwood könnte es mit Nox durchaus gelingen, ein ebenbürtiges Spiel auf den Markt zu bringen und die teufellose Dürreperiode etwas erträglicher zu gestalten.

(Markus Krichel/mash)

Nox – Facts

- ▶ **Hersteller:** Westwood Studios California
- ▶ **Genre:** Rollenspiel
- ▶ **Termin:** 3. Quartal 99
- ▶ **Besonderheiten:** Vielleicht der erste wirklich spielenswerte Diablo-Klon.

Preview: Dark Reign 2

Reich der Finsternis

Activisions Einstand im Genre der Echtzeit-Strategie verlor seinerzeit trotz hoher Qualität den Kampf um die Käufergunst gegen Knaller wie »Age of Empires«. Deshalb zwingen die Designer beim Nachfolger die Massenschlachten raus und taktisches Vorgehen rein.

Gut 100 Jahre vor den Geschehnissen im ersten Teil leben die besser gestellten Menschen bei »Dark Reign 2« in Habitaten, um sich vor den Einflüssen der lebensfeindlich gewordenen Umwelt zu schützen. Diese Kuppeln besitzen einen Durchmesser von bis zu zehn Meilen, und ihre Bewohner müssen mit dem vorhandenen Platz eben auskommen, so gut es geht.

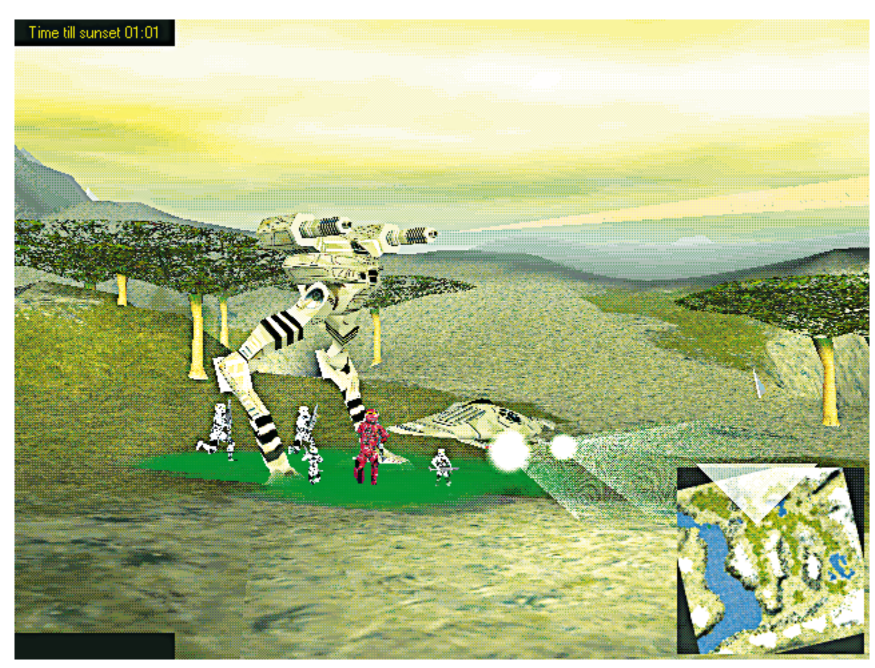


Draußen ist's ungemütlich

Die Kämpfe in Dark Reign 2 spielen sich grundsätzlich in vier verschiedenen Umgebungen ab. Wo früher Farmland war, befindet sich jetzt nur noch vertrockneter Boden, aus dem durch rücksichtslose Bewirtschaftung alles herausgesogen wurde, was zu holen war. Zuweilen finden sich Orte, an denen Pesitizide und Wachstumsbeschleuniger alles verseucht haben. Taktiker haben hier eine gute Übersicht und können schwere Waffen und Fahrzeuge vernünftig einsetzen.

Die durch das Abschmelzen der Polkappen freigewordenen Wassermassen verwandelten viele Stadtgebiete in Sümpfe. Hier ist die Umwelt noch viel stärker verpestet, bietet aber auch mehr Verstecke als die Wüsten. Wo kein Wasser vorgedrungen ist, stehen die Überreste der alten Metropolen. Dort leben Millionen von Menschen, die sogenannten »Tribes« – Abtrünnige, die gegen die Regierung vorgehen. Feldherren tun gut daran, sich mit den Regeln des Städtekampfes vertraut zu machen; da viele Gebäude jedoch völlig zerstört und nur noch große Betonhaufen sind, lassen sich gepanzerte Fahrzeuge in dieser Umgebung immer noch einsetzen.

Innerhalb der Wohnkuppeln sind alle Häuser intakt – ideale Voraussetzungen, um sie als Deckung zu benutzen. Allerdings gibt es dort auch lange, offene Straßen, in denen Sie Raketenwerfer und Laserkanonen postieren können, also empfiehlt es sich hier ebenfalls, nicht auf schwere Waffen zu verzichten. Die Tageszeiten wechseln und damit die Beleuchtungsverhältnisse. Das hat nicht nur Auswirkungen auf die Optik, auch die Kampfkraft der Truppen wird beeinträchtigt. Die Treffgenauigkeit nimmt genauso wie der Sichtkreis ab, und Systeme wie solarbetriebene Wachtürme fallen ganz aus, wenn sie nicht über ein Speicheraggregat verfügen. Wer da auf Infrarot- oder Radarortung zurückgreifen kann, hat natürlich ganz



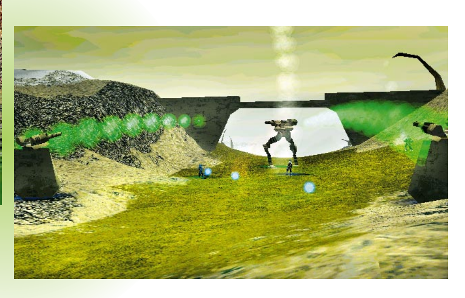
▲ Bei Nahansichten kommen die an die Realität angepaßten Größenverhältnisse erst richtig zum tragen.



Angriff! Alle Soldaten und Figuren bestehen aus einer größeren Anzahl Polygonen, die harmonische Bewegungsabläufe ermöglichen.

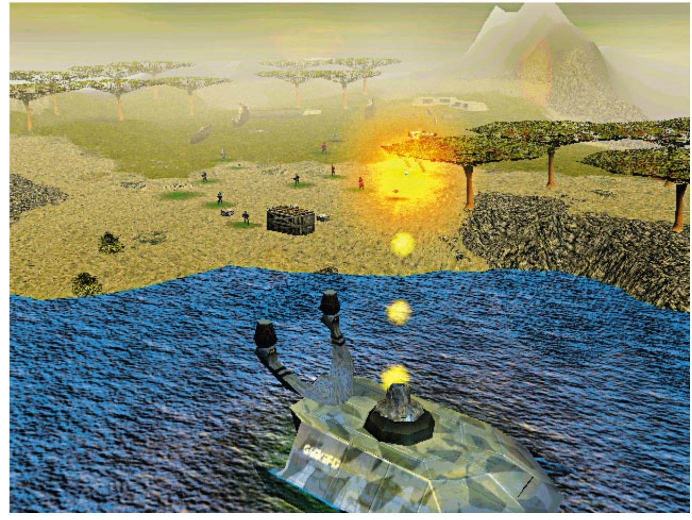


(1) Endlich am Ziel! Der Eingang zur feindlichen Basis wird gut gewacht, ...



(2) ... wie man sieht. Automatische Kanonen werden am besten an schmalen Pässen postiert.

Aktuell



Auch die über Stock, Stein und Wasser gleitenden Transport-Hovercrafts können mit ihrer schweren Bewaffnung in Konflikte eingreifen.



▲ Mit passenden Lichteffekten werden die Gefechte optisch aufpoliert. Bei Waffen, die Geschosse benutzen, können Sie nachts Leuchtspuren der Munition sehen.

enorme Vorteile. Außerdem eignet sich bei weitem keine Zeit so gut für Geheimoperationen oder Sabotageakte wie die Nacht.

Weniger ist mehr

Die Anzahl Ihrer Einheiten soll weitaus geringer ausfallen als im ersten Teil. Dafür können Sie die Soldaten einmal upgraden, um deren allgemeine Stärke zu erhöhen, außerdem haben Sie die Möglichkeit, »Helden-Einheiten« auszubilden. In neun verschiedenen Fertigkeiten kann Ihr Schützling dann brillieren, allerdings nur in einer auf einmal. So läuft der Soldat schneller, kann besser mit seiner Waffe umgehen, hat eine höhere Treffergenauigkeit oder hilft seinen verwundeten Kameraden. Möglicherweise ist er auch in der Lage, sich als Gegner zu tarnen, oder er repariert defekte Fahrzeuge. Nicht unwichtig wäre dazu die Fähigkeit, seine Mitstreiter führen zu können und so deren Effizienz um einiges zu erhöhen. Ihre Truppen sterben nicht gleich; ist ein Kämpfer verwundet, fällt er zu Boden und kann sich für einige Zeit weder bewegen noch schießen. Ein Sanitäter heilt den Verwundeten jedoch oder bringt ihn zumindest in ein Krankenhaus. Ambulanzen übernehmen diese Aufgabe genauso und sind dabei weitaus schneller.

Aber auch beschädigte Vehikel brauchen Sie nicht zwangsläufig abzuschreiben. Ein Ingenieur beispielsweise versetzt einen Panzer zumindest in einen fahrbereiten Zustand und bringt ihn zurück zur Basis, wo er vollständig instandgesetzt wird. Natürlich sind Sie bei der Auswahl von Fahrzeugen, die Sie reparieren lassen wollen, nicht auf Ihre eigenen beschränkt: Auch diejenigen des Gegners können wiederhergestellt werden und kämpfen fortan auf Ihrer Seite.

So sehen also die Vorstädte vor den Kuppeln aus, die von üblen Banden beherrscht werden und nicht gerade großen Schutz vor der verseuchten Umwelt bieten.

Dreierlei Intelligenz

Außer den in »normalen« Echtzeit-Strategie-Titeln üblichen beiden Leveln der Künstlichen Intelligenz – nämlich die der Einheiten (Taktik) und der Gesamtheit (Strategie) – schieben die Designer in Dark Reign 2 noch eine dritte Stufe ein, und zwar die auf Truppebene. Dadurch schützen sich mehrere Soldaten, die auf Erkundung sind, gegenseitig effektiver und suchen zudem das Gelände schneller ab. Sie finden in kürzerer Zeit heraus, welcher Gegner als erstes bekämpft werden sollte und gehen dabei planvoll vor.

Die aus Dark Reign bekannten drei Schieberegler für die taktische KI werden sich aller Voraussicht nach auch im Nachfolger wiederfinden. So stellen Sie also selbst das Niveau ein, ab dem sich eine beschädigte Einheit zurückzieht, wie stark sie sich an einen Auftrag gebunden fühlt und wie weit sie sich dabei von angreifenden Feinden von ihrer aktuellen Position weglocken läßt.

Die völlig frei rotier- und zoombare Grafik soll von Lichteffekten aufgewertet werden. Neben Transparenzen und farbenprächtigen Explosionen dürfen Sie außer dem Mündungsfeuer der Waffen auch Leuchtspurgeschosse bewundern. In der Nacht setzen die Fußsoldaten dazu Markierungen und Signalgeschosse ein, um etwa ein Shuttle mit Versorgungsgütern an ihre Position zu beordern. **(mash)**

Dark Reign 2 – Facts

- ▶ **Hersteller:** Activision
- ▶ **Genre:** Echtzeit-Strategie
- ▶ **Termin:** 3. Quartal '99
- ▶ **Besonderheiten:** Starke Betonung des taktischen Aspekts; komplett dreidimensionale Darstellung mit freien Ansichten; Tag- und Nachtwechsel mit spielerischen Auswirkungen.

Preview: Battlezone 2

Der Zonenkampf geht weiter

»Battlezone« wurde von den Kritikern mehr geliebt als von den Käufern. Ähnlich wie bei »Dark Reign 2« greifen die Designer deshalb nun zu radikalen Maßnahmen, um ihr Programm publikumswirksamer zu gestalten.



▲ Die komplett neue Grafik-Engine von Battlezone 2 ermöglicht neben den Lichteffekten auch partikelbasierte Explosionen.

Zusammen mit »Uprising« begründete Battlezone ein völlig neues Genre, das Echtzeit-Strategie mit First-Person-Shootern verknüpfte. Zwar mußten Sie Ressourcen herankarren, Ihren Einheiten Befehle erteilen und Basen bauen, doch darüber hinaus nahmen Sie an den Kämpfen direkt aus der Ich-Perspektive selbst teil. Trotz schlechter Verkaufszahlen dieses innovativen und gewiß gelungenen Konzepts geben die Designer bei Activision der Kampfzone noch eine zweite Chance.



Neues aus der Zukunft

Bereits der Vorgänger hatte verkündet, daß die erste, weltweit im Fernsehen übertragene Mondlandung nur fingiert war. In Wahrheit ist der Kalte Krieg auf dem Mond und den Planeten im Sonnensystem längst heiß geworden, da sich Osten wie Westen im All auf der Suche nach außerirdischen Artefakten übelst bekriegten.



Aufgrund der Beleuchtungsverhältnisse auf manchen Planeten sind Scheinwerfer eine feine Sache.

Das Alien-Biometall, das all die technischen Wunder wie Antigrav-Panzer und Laserkanonen erst möglich gemacht hat, fiel den Amerikanern, genauer gesagt der NSDF (National Space Defense Force), in einer ganz besonderen Ausprägung in die Hände: Die Rede ist vom »hadeanischen Fury«. Die daraus hergestellten Panzer wurden in die Schlacht geworfen, ohne daß die Wissenschaftler alle Konsequenzen und möglichen Folgen erforschen konnten. Und tatsächlich ging mit den Soldaten, die in diesen Fahrzeugen kämpfen, eine erschreckende Veränderung vor sich – sie wurden aggressiv und extrem gewalttätig. Während dies von den militärischen Befehlshabern ignoriert wurde, waren die Wissenschaftler der Meinung, diese Entwicklung würde aus den seelisch gequälten Männern nur noch bessere und kompromißlosere Kämpfer machen.

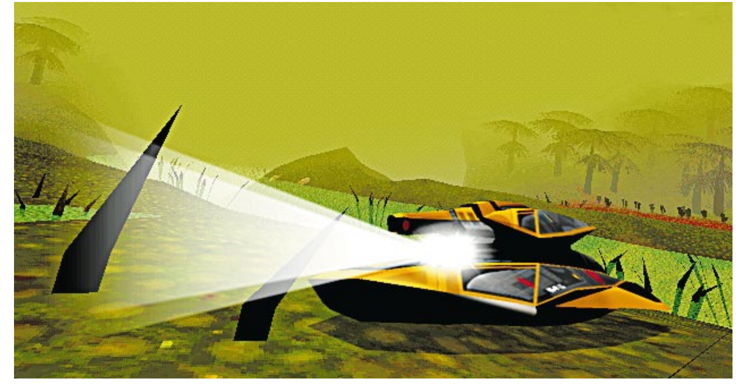
Tatsächlich begannen die »Furies«, wie sie sich fortan nannten, sich selbst nicht mehr als Menschen zu sehen. Daher war es ihnen auch ziemlich egal, auf wessen Seite welche Menschen sich beharkten – sie wurden alle als Feinde betrachtet und bekämpft. Dadurch sahen sich Amerikaner und Sowjets dazu veranlaßt, ihre Streitigkeiten einzustellen. So gründeten beide die ISDF (International Space Defense Force). Die Furies betrachten sich nun als Wiedergeburt der hadeanischen Zivilisation und bevorzugen von ihrer Mentalität her das Auflauern und Zuschlagen. Dank der Morph-Fähigkeiten ihrer Waffensysteme gelingt ihnen das auch, die ISDF-Fahrzeuge sind dafür widerstandsfähiger und teilen stärkere Feuerschläge aus.



Da hat's den Hintermann erwischt: Halten Sie sich mit Ihren Fußsoldaten möglichst von den grünen Wasserflächen fern.



Mit dem Schwebepanzer stehen Sie vor einem Felsendom. Beschießen Sie ihn mit den entsprechenden Kalibern, bricht er zusammen und wird unpassierbar.



▲ Der Detailgrad reicht bis zur einheimischen Flora hinunter; Sträucher und Bäume werden einzeln dargestellt und können auch in Brand gesetzt werden.

Mister Miller

In der gesamten Hintergrundstory spielt ein Mann namens Ken Miller eine tragende Rolle. Anders als im Vorgänger wird sich die Geschichte an Charakteren orientieren, was der Dramatik immer eine bessere Chance verschafft, als wenn man gesichtslose Soldaten herumkommandiert. Miller war es, der für seine Legion Condor beschloß, daß ein Kommandant immer selbst auf dem Schlachtfeld sein sollte. Er stellte ihm einen Kommunikationsoffizier zur Seite, der Verbindung mit den anderen Einheiten hält und den taktischen Überblick hat. Schnell zeigte sich, daß diese Art der Führung die effektivste war, und so wurde von der Regierung die Legion Condor ausgewählt, um die Furies in ihrem Versteck hinter einem Wurmloch zu besiegen.

Durch das Wurmloch

Noch während die Truppen durch die »Abkürzung im Universum« fliegen, zerstören Fury-Soldaten den Wurmloch-Generator, so daß nur ein Transportschiff zum Planeten Mire gelangt. Dort und auf weiteren Welten müssen Sie nun Landungsschiffe verteidigen oder selbst einen Hinterhalt legen, um zu Ihrem Ziel zu gelangen. Eine Menge verschiedener Fahrzeuge stehen zu Ihrer Verfügung wie mehrere Sorten Scouts und natürlich Panzer, die mit Raketen und Strahlenwaffen bestückt sind. Zum Teil fliegen sie mit Hilfe eines Schwebeaggregats, andere sind mit ordinären Ketten ausgerüstet. Eine Art Hover-Jeep mit Granatwerfer finden Sie genauso im Arsenal wie einen MTW (Mannschaftstransportwagen). Walker überwinden leichter Gewässer und geringe Steigungen, während Geschütztürme an der Basis stationärer Natur sind. Darüber hinaus verbessern die Programmierer die Künstliche Intelligenz der Artillerie, die nun von sich aus Feinde in größerer Entfernung angreift und außerdem nicht mehr eigene Truppen beschießt. Das dreidimensionale Terrain läßt sich weitaus intelligenter ausnutzen; sollen Sie etwa einen Konvoy aufhalten, der durch eine Schlucht fährt, beschießen Sie einfach die Felsen. Diese brechen dann zusammen und versperren Ein- und Ausgang, und die gegnerische Kolonne sitzt fest. Generell werden Sie im Spiel weitaus mehr kämpfen, während sich langweiliges Mikromanagement zum großen Teil an die CPU delegieren läßt. Auf Ihre Fußsoldaten müssen Sie besonders achtgeben: Viele Planeten beherbergen eine Lebensform, die eine ganz spezielle Leibspeise hat – Fußsoldaten. Das Viehzeug, das unterschiedliches Äußeres annehmen kann, läßt sich jedoch mit geschlossenen Vehikeln wie Tanks vertreiben.

Eine komplett neu programmierte Grafik-Engine spendierten die Entwickler ihrem Baby ebenfalls, die Tage der immer weiter verbesserten »Mechwarrior«-Optik sind vorbei. In der Redaktion sind jedenfalls alle auf die erste spielbare Version des im Herbst erscheinenden Action-Strategie-Hybrids gespannt. **(mash)**





Das ist der mit einer schweren und zwei leichten Strahlenkanonen bewaffnete Hauptschlachtpanzer der ISDF.

Das Wasser ist so klar, daß Sie bis auf den Grund sehen können. Unser Schwebetank wird von zwei Raketenlafetten begleitet.

Battlezone 2 – Facts

- **Hersteller:** Activision
- **Genre:** Action-Strategie
- **Termin:** September '99
- **Besonderheiten:** Computer übernimmt Mikromanagement; abwechslungsreiche Missionen; charakterorientierter Storyverlauf.

Preview: Anstoss 3

Männerträume

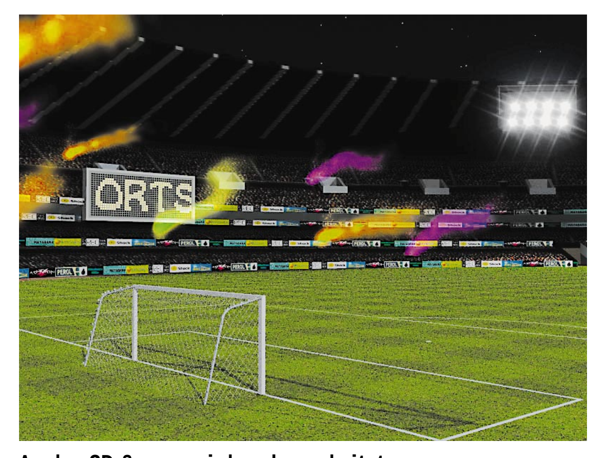
Die Macher von Ascarons Fußballmanager wollen erneut zeigen, was sie können. Wenn sie ihre Ideen wie geplant umsetzen, wird sich die Konkurrenz warm anziehen müssen.

Trotz unfähiger Nationalmannschaft und durch zuviel Geld demotivierte Profi-Kicker regiert König Fußball noch immer dieses Land. Kein Wunder also, daß Deutschland neben Großbritannien das Mekka der Fußballmanager ist. Obwohl sich in diesem Genre viele Programme tummeln, konnte sich in der Vergangenheit besonders die »Anstoss«-Serie erfolgreich behaupten. Mittlerweile werkeln die Jungs aus Gütersloh am dritten Teil, der speziell auf die Wünsche der Käufer zugeschnitten sein soll. Dafür wertete man 10 000 Briefe und E-Mails aus und griff so manche Anregung auf. Als Ergebnis soll es Änderungen bei der Präsentation geben, die ein wenig ernsthafter ausfallen wird als beim Vorgänger. Die Icons werden erfreulicherweise durch klare Textbuttons ersetzt – offenbar hat man gemerkt, daß manchmal ein Wort mehr sagt als tausend niedliche Bilder, bei denen die Bedeutung nur zu erraten ist. Der Comicball, sozusagen das Maskottchen des Spiels, wird dennoch weiterhin auftauchen. Zusätzlich zur Menüleiste gibt es auf vielfachen Wunsch wieder ein Büro, von dem aus die Aktivitäten koordiniert werden können. Puritanische Spieler mit schmalbrüstigen Rechnern dürfen sich auf den Textmodus freuen, die anderen hoffen dank 3D-Darstellung und entsprechender Grafikkarte auf eine noch bessere Gestaltung der Spielbegegnungen.

Die Rechte für die originalen Vereins- und Spielernamen liegen derzeit exklusiv bei Electronic Arts, daher müssen sich die Käufer auch diesmal mit abgewandelten Bezeichnungen für die Teams zufriedengeben. Abhilfe verspricht der Editor, mit dem sich nicht nur Namen und Eigenschaften, sondern ganze Ligen verändern oder neu erschaffen lassen. Serienmäßig werden neben den bereits vorhandenen Nationen wie England und Frankreich auch Holland, Österreich, Portugal, Schottland, die Schweiz und die Türkei samt Meisterschafts- und Pokalmodi mitgeliefert. Selbst auf eine vierte Liga für England und die zweiten Ligen Italiens und Spaniens braucht der Fan nicht zu verzichten.



Auf vielfachen Wunsch wird es wieder ein Büro geben.



An den 3D-Szenen wird noch gearbeitet.



Zahlreiche Statistiken informieren den Spieler.

Beinarbeit

Auf die simulierten Lothars, Marios und Stefans kommt in Zukunft kräftige Beinarbeit zu. Bei den vorangegangenen Teilen begnügten sich die Programmierer damit, den Spielausgang vorauszuberechnen und dann nur noch einige illustrierende Animationen zu zeigen. Jetzt will man – wie dies derzeit schon bei »Kurt« geschieht jedes Match während des gesamten Ablaufs simulieren und es ermöglichen, das Verhalten jedes einzelnen Kickers zu verfolgen. Die anschließend abrufbaren Statistiken werden um 70 auf 200 erhöht, doch noch beeindruckender wirken Monsterzahlen wie avisierte 20 000 Fußballspieler mit über einer Million Eigenschaftsdaten.

Dem Vereinsgelände widmet Ascaron zusätzlich Aufmerksamkeit, denn nun sind 300 Objekte auf dem Areal zu verteilen, egal ob es sich um ein Blumenbeet oder den Präsidentenpalast handelt. Landestypische Gebäude und Anlagen sowie die Eigenarten einzelner Städte sind ebenfalls angekündigt, um eine möglichst authentische Atmosphäre zu schaffen.

Die Fußballregeln ändern sich, wenn dies gewünscht ist, damit es selbst nach vielen Saisons noch Abwechslung gibt. Die langfristige Spielbarkeit liegt dem Entwicklerteam laut eigener Aussage besonders am Herzen. So kann es während einer Jahreshauptversammlung böse Überraschungen geben, die das Präsidium ins Chaos stürzen. Im Netzwerkmodus dürfen bis zu vier Menschen gegeneinander antreten, aber auch an nur einem Rechner sind Mehrspielerpartien möglich, wozu der Spielablauf unter anderem durch Automatikfunktionen speziell gestrafft wird. Ferner wird an einer Möglichkeit gearbeitet, um die vorhandenen Daten aus »Anstoss 2 Gold« zu importieren. **(tw)**

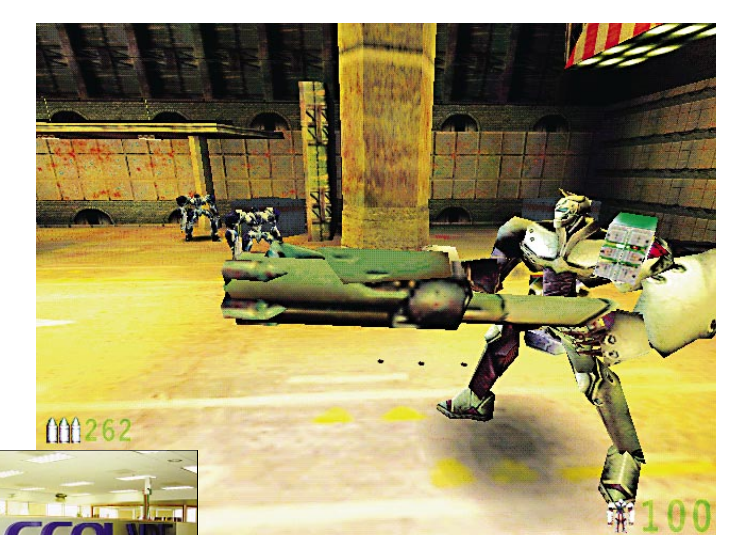
Anstoss 3 – Facts

- **Hersteller:** Ascaron
- **Genre:** Wirtschaftssimulation
- **Termin:** 3. Quartal '99
- **Besonderheiten:** Echte Simulation der Begegnungen; neue Länderligen.

Previews: Redline und Slave Zero

Happy Anniversary

Zwei neue Accolade-Produkte sorgen für Furore. Packen die in erster Linie für Sport- und Strategiespiele bekannten Kalifornier tatsächlich den Wechsel ins 3D-Actiongenre? Unser US-Korrespondent Markus Krichel unternahm zur Klärung dieser Frage einen Trip nach Redmond.



Was für eine dicke Kanone! An der Knarre eines Mannes erkennt man seinen... aber kommt es wirklich auf die Größe an? (Slave Zero)

Accolade feiert heuer sein 15jähriges Bestehen. Eine erstaunliche Leistung in dieser kurzlebigen Branche, in der es besonders die kleinen und mittleren Entwicklerfirmen keineswegs leicht haben. Mit Produkten wie »Test Drive«, »Star Control«, »Hardball« und »Jack Nicklaus Golf« hielt sich Accolade jedoch stets gut über Wasser. Pünktlich zum Jubiläum steht nun eine inhaltliche Umorientierung an: Statt sich weiterhin auf Sportspiele zu konzentrieren, wollen die Amerikaner eine feste Größe im 3D-Action-Genre werden. Den Anfang machen zwei Produkte, die bereits in den nächsten Wochen erscheinen sollen: »Redline« und »Slave Zero«.



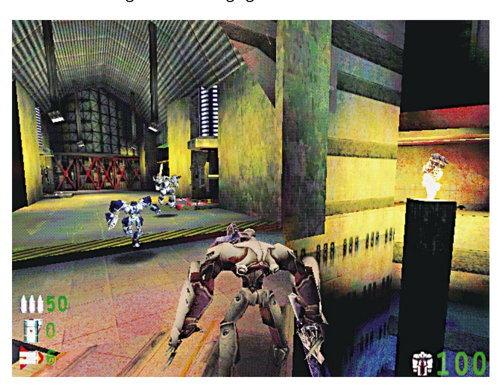
Sklaventreiber

Slave Zero ist der Name eines gigantischen Kampfroboters, der die futuristische Stadt S-19 von dem tyrannischen SovKhan befreien muß. SovKhan hat eine ganze Armee dieser 20 Meter großen, biomechanischen Battle-Mechs (Slaves) geschaffen, um die Bevölkerung zu unterdrücken. Sie schlüpfen in die Rolle eines Freiheitskämpfers und kidnappen einen der stählernen Titanen. Im Gegensatz zu den Boliden aus »MechWarrior« oder »Heavy Gear« verzichtet man in diesem Spiel völlig auf den Simulationsaspekt. Die Slaves sind keine Maschinen im herkömmlichen Sinn, denn hier verschmelzen Pilot und Kampfroboter zu einer Einheit. Es gibt auch keine Schleudersitze oder Reparaturstationen, es werden keine Teile ausgetauscht oder neue Technologien integriert: Slave Zero ist Action pur. 16 Levels warten auf Sie, die im tiefer gelegenen Bereich der terrassenförmig aufgebauten Stadt anfangen. Die Action beginnt in der dunklen, in dichtem Schwefelnebel liegenden Unterstadt. Dann kämpfen Sie sich durch die Wolkenkratzer in der Mitte bis zu SovKhans Wolkenpalast vor. In den ersten Leveln messen Sie sich auf horizontalen Ebenen mit kleineren zweibeinigen Einheiten. In den mittleren Abschnitten geht es hingegen wesentlich härter zu. Die Schlachtfelder werden kleiner, die Bewegungsfreiheit ist eingeschränkt, die Gegner sind zahlreicher und stärker. Auseinandersetzungen mit fliegenden Einheiten erfordern komplette Kontrolle über die Bewegungsabläufe des Slaves. Dazu gehören Springen, Klettern und Drehen des Torsos. In jedem Level sind mehrere Missionsziele zu erfüllen. In einer Mission müssen beispielsweise drei verschiedene Generatoren zerstört werden, während Sie in der näch-



Mit dem EMP-Generator schleudern Sie Ihre Gegner aus dem Auto. (Redline)

Am Ende steht wie in jedem guten Action-Shooter der omnipotente Levelboß, der von unserem strahlenden Helden zu Schrott gemacht wird. (Slave Zero)



Ein gelungenes Beispiel für die Licht- und Schatteneffekte der von Accolade selbst entwickelten Engine. Selbst John Romero kann hier noch was lernen. (Slave Zero)

Aktuell

sten eine Flüchtlingsgruppe auf ihrem Weg durch die Kanalisation von S-19 eskortieren.

Autos zu Taschenlampen

Slave Zero unterscheidet sich von anderen Genremitgliedern durch seine offene, ausgedehnte Spielumgebung. Fast alle Objekte sind animiert und manipulierbar. Die Einwohner gehen oder fahren durch die Landschaft, Neonwerbung strahlt von den Gebäuden herab. Ebenfalls beeindruckend sind die individuell animierten Extremitäten des Roboters. Während Sie laufen oder springen, feuern Sie mit einer Hand Ihre Waffe ab, während die andere bereits nach einem Objekt greift. Die Spielumgebung ist demzufolge extrem dynamisch – in einer Mission müssen Sie beispielsweise ein Auto aufheben, um es in einem dunklen Tunnel als Taschenlampe zu benutzen. Lichteffekte ermöglichen Spotlights, grelle Explosionen und realistische Schatten. Slave Zero benötigt eine 3D-Beschleunigerkarte und erlaubt diverse Multiplayer-Varianten für bis zu 16 Mitspieler. Die Veröffentlichung ist laut Hersteller im April dieses Jahres zu erwarten.

Interview mit Steve Ackrich

Steve Ackrich ist bei Accolade für Marketing und Planung zuständig. Fragen über die Zukunft des Unternehmens beantwortet er in dem folgenden Interview.



Steve Ackrich, verantwortlich für die Planung und das Marketing, stand uns Rede und Antwort.

PC PLAYER: *Von Test Drive und Star Control zum erfolgreichen 3D-Action-Entwickler ist es doch ein großer Sprung, oder?*

STEVE: Uns blieb nicht viel anderes übrig. Sport- und Autorennspiele sind immer schwerer im Handel zu plazieren. EA hat dort fast ein Monopol. Eine Firma wie die unsere muß ja reagieren und umschwenken können.

PC PLAYER: *Dasselbe gilt aber auch für das 3D-Genre.*

STEVE: Im 3D-Genre kann man aber noch etwas bewegen. So viele mögliche Settings und Szenarien, die noch nicht umgesetzt wurden, findet man in keinem anderen Genre. Mit Redline und Slave Zero stellen wir zwei völlig neue Konzepte vor.

PC PLAYER: *Und zwei völlig neue Engines.*

STEVE: Das stimmt. Wir glauben fest an das Talent unserer Programmierer. Die beiden neuen Engines sind besser und leistungsfähiger als alle anderen 3D-Engines, die man lizenzieren kann. Außerdem glauben wir fest an die Zukunft im Multiplayer-Bereich, was diese beiden Spiele in so einer Situation ebenfalls gut reflektieren.

PC PLAYER: *Was passiert mit Star Control?*

STEVE: Im Moment nichts. Eine Fortsetzung ist aber nicht auszuschließen.

Redline: Racing & Running

Mit Redline geht Accolade zwar keinen unbekannten Weg, dennoch ist man augenscheinlich der erste Entwickler, der ein funktionierendes 3D-Hybridspiel veröffentlichen wird. Was Activisions »Interstate '82« oder Digital Anvils »Loose Cannon« versprechen, soll Redline halten: eine Mischung aus klassischem 3D-Shooter und Autokampf. Das Spiel kombiniert Elemente aus dem Klassiker »Car Wars« (Steve Jackson Games), »Interstate '76« und, nun ja, eigentlich sämtlichen bekannten Actiontiteln. Das alles spielt sich in einer dynamischen Spielumgebung ab, in der das, was sichtbar ist, auch zerstört werden kann.



Dieser Red Sixer sollte im Straßenverkehr wirklich etwas vorsichtiger sein. (Redline)

Im Jahre 2066 herrscht erwartungsgemäß schlimmstes Chaos. Polizei und sonstige staatliche Institutionen haben wenig zu melden, die Welt wird von Banden kontrolliert. Als Mitglied einer Gang namens »The Company« versuchen Sie – gegen entsprechendes Entgelt – zumindest ein Minimum an Recht und Ordnung aufrechtzuerhalten. Zu Beginn des Spiels verteidigen Sie Ihre Heimatstadt Stadium City gegen die Rivalen von den »Red Sixers« und den »Templars«.

Zum Erreichen der Missionsziele müssen Sie die Gegner sowohl in traditioneller Manier zu Fuß als auch aus einem fahrenden Auto heraus bekämpfen. Nicht ganz unwichtige Anmerkung: Redline versteht sich in erster Linie als Action-Spiel. Realismus und physikalische Modelle à la »Grand Prix Legends« oder selbst »Interstate '76« sollte man daher nicht erwarten. In insgesamt zwölf Missionen springen Sie ständig aus einem der über 20 verfügbaren Vehikel, kämpfen sich per pedes durch Scharen heranstürmender Gegner und klauen ununterbrochen neue Autos oder Motorräder. Denn immer, wenn Sie ein Fahrzeug verlassen, steht an anderer Stelle bereits ein besseres bereit. Sehr interessant ist die Präsentation der Einsätze. Anstatt langweiliger Briefings wird das Einsatzgebiet aus der Entfernung gezeigt, wobei alle strategisch wichtigen Navigationspunkte sichtbar sind.

Der umgekehrte Schleudersitz

Die verfügbaren Waffen sind zahlreich und originell. Neben den Standard-Kanonen und Kettensägen finden Sie Suchraketen und einen EMP-Generator. Diese Waffe ist ein »reversierter Schleudersitz«, das heißt, daß gegnerische Fahrer aus ihren Sitzen gerissen und aus dem Fahrzeug herausgeschleudert werden. Ebenso wie Slave Zero erfordert auch Redline 3D-Hardware. Via LAN und Internet können dabei bis zu 16 Spieler an einer Multiplayer-Session teilnehmen.

Accolade scheint für die Zukunft also bestens gerüstet zu sein. Der Wechsel zum 3D-Genre könnte sich angesichts dieser beiden erfolgversprechenden Titel für den amerikanischen Entwickler als äußerst lohnenswert erweisen.

(Markus Krichel/mash)



Der Mantis ist eines der über 20 schwerbewaffneten Kampffahrzeuge in Redline.

Accolade – Facts

Titel	Genre	Termin
Redline	Action	Sommer '99
Slave Zero	Action	April '99

NACH SPIEL

Erst ein paar Monate nach seinem Erscheinen läßt sich absehen, ob ein großer Titel zum erwarteten Hit avancierte oder floppte. Diese neue Rubrik wirft daher ein Schlaglicht auf die populärsten Publikumslieblinge – respektive solche, die es gerne geworden wären.





■ Kurzbeschreibung

Bei der dritten Monitorbesiedlungsoffensive aus Mülheim wuseln die Einwohner zwar noch immer höchst drollig auf dem Bildschirm herum, doch hat der militärische Aspekt deutlich an Gewicht gewonnen. Zunächst errichtet man wie gewohnt Gebäude, in denen aus Rohstoffen Nahrung, Werkzeuge und Waffen hergestellt werden. Dies alles dient letzten Endes nur dazu, eine mächtige Streitmacht aufzubauen und mit ihr die Gegner von der Karte zu fegen. Trotz der kriegerischen Ausrichtung besteht die Hauptbeschäftigung darin, die Produktionsketten einzurichten und am Laufen zu halten. Bei jeder Kampagne muß man ein anderes Volk zum Sieg führen und findet sich so nacheinander in der Haut der Römer, Ägypter und Asiaten wieder.

■ Tester-Meinung



Besonders die drolligen Animationen, das generalüberholte Kampfsystem mit direkter Steuerung der Einheiten und die drei beteiligten Völker konnten das Herz der Tester gewinnen. Bemängelt wurde, daß es bei der langwierigen Aufbauphase in den einzelnen Missionen oft nicht genug Abwechslung gibt und kein Handel stattfindet. Zudem reicht es für einen Sieg aus, einfach Massen von Soldaten in die Schlacht zu schicken. Trotz dieser Schwächen waren Thomas Werner und Manfred Duy so angetan von dem sehr unterhaltsamen Spiel, daß gleich beide fünf Sterne und dazu einen Gold Player herausrückten.

■ Hersteller

Blue Byte ist höchst zufrieden mit den bisherigen Verkaufszahlen. Im deutschsprachigen Raum wurden bislang über 300 000 Exemplare an den Handel ausgeliefert, wovon rund 75 % verkauft worden sein sollen. Aus dem Stand setzte sich der Titel an die Spitze der Charts und konnte sich auch in den Folgemonaten unter den Top-Titeln hervorragend plazieren. Blue-Byte-Geschäftsführer Thomas Hertzler: »Ich war mir sicher, daß Die Siedler 3 das Potential für einen erfolgreichen Titel besitzt. Doch daß die Nachfrage so groß ausgefallen ist, hat mich vollkommen überrascht.« In diesem Zusammenhang zeigt man sich auch befriedigt über die Wirkung des Kopierschutzes, betont jedoch, daß die Produktqualität der eigentliche Schlüssel zum Erfolg gewesen sei.



CHART-ERFOLGE:

In den Media Control Charts behauptete sich »Die Siedler 3« wie folgt:

November 1998	Platz 1
Dezember 1998	Platz 2
Januar 1998	Platz 2

■ Händler

Thomas Maier vom Münchner Spiele-Fachgeschäft »PC Fun« bezeichnet Die Siedler 3 als »Verkaufsschlager«. Der glänzende Abverkauf wurde zwischendurch nur durch Lieferengpässe behindert, so daß man etliche Kunden vertrösten mußte. Ansonsten seien die Käufer sehr zufrieden gewesen – Beschwerden gab es kaum. Auch Bugs wurden selten angemahnt und ließen sich meist auf Probleme mit Virenbefall zurückführen. Ähnlich wie beim Vorgänger erwartet man, daß sich Die Siedler 3 das ganze Jahr über gut verkaufen wird – im Gegensatz zu mancher hochgelobten Eintagsfliege. Inzwischen habe sogar die Nachfrage nach dem vorangegangenen zweiten Teil wieder zugenommen.

LESER-CHARTS

Die PC-Player-Leser wählten »Die Siedler 3« auf folgende Plätze:

Dezember 1998	Platz 2
Januar 1998	Platz 5

■ Leser

Die meisten Leser äußerten sich positiv über den Titel, allerdings entbrannte eine Debatte, ob Die Siedler 3 besser oder schlechter als Anno 1602 sei. Wer sich auf Handel und friedlichen Aufbau gefreut hatte, wurde naturgemäß enttäuscht, da Kämpfe bei dem Blue-Byte-Produkt eine große Bedeutung haben. Einigen Spielern war zudem die Grafik zu niedlich, und es gab etliche Stimmen, die den Vorgänger als das bessere Aufbauspiel bezeichneten. Besonders negativ äußerte sich Matthias Wermke aus Bad Kreuznach, der bemängelt, es gäbe zu wenig Abwechslung bei den Missionen, sobald man erst einmal herausgefunden habe, wie eine funktionierende Siedlung aufgebaut wird und man die »auf dem Niveau linksdrehender Milchsäure agierende KI« bezwingt. Die Mehrheit der Leser war jedoch deutlich begeisterter und wählten das Spiel wiederholt in die Leser-Charts. **(tw)**

Die Siedler 3 – Steckbrief

Hersteller:	Blue Byte
Genre:	Wirtschaftssimulation
Test in Ausgabe:	1/99

Gesamtwertung: 85



Emulatoren-Report

Konsole mio: Mario auf dem PC?

Nintendo und Sony machen gegen die Emulatorenszene mobil: Mit einem Mal kann ein moderner PC nicht nur Uralt-Konsolen und Heimcomputer simulieren. Sogar Nintendo 64 und PlayStation sollen mit entsprechender Software auf die Festplatte passen.

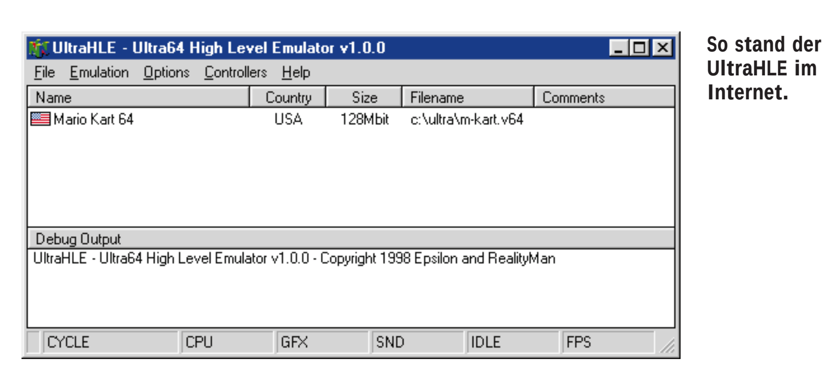
Es ging vor wenigen Wochen wie ein Lauffeuer durchs Internet: Die Rechtsabteilungen der riesigen Elektronikkonzerne Nintendo und Sony bedrängten die IDSA, eine Vereinigung der größten Softwarehersteller, zahlreiche Emulatorseiten in Internet zu durchforsten und gegebenenfalls aus dem Netz zu nehmen. Übertriebene Reaktion oder gerechtfertigter Kampf gegen profitgierige Raubkopierer?

Emulier' mich!

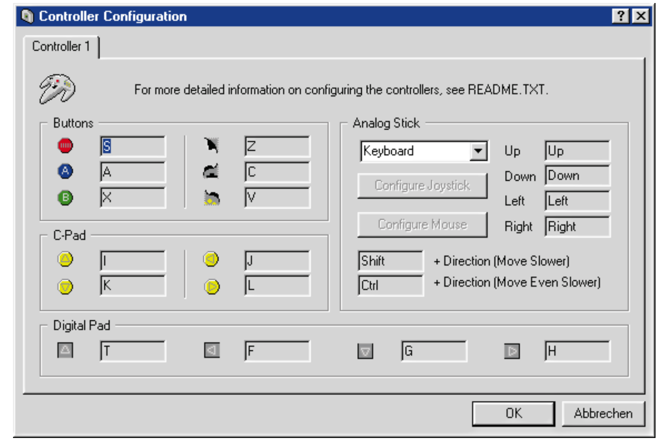
Im Prinzip handelt es sich bei einem Emulator um ein Programm, das Ihren PC in ein anderes System verwandelt, sei es eine Oldie-Konsole wie das Atari VCS oder ein Heimcomputer wie der Apple II. Danach versteht der Rechner plötzlich alte Software und gaukelt ihr seinerseits vor, eine ganz andere Maschine zu sein – klar, daß es sich dabei auch um Spiele handeln kann.

Die Sache hat einen Haken: Wie kommen die Programme denn auf die Festplatte? Teilweise gibt es Kabel, mit denen zum Beispiel Commodores 1541-Diskettenlaufwerk an den Parallel-Port angeschlossen und gesteuert werden. Findige Freaks konstruierten Geräte, die die ROMs von Uralt-Automaten wie »Asteroids« auslesen und in den PC übertragen. Internet-Seiten wie Dave's Classics (www.davesclassics.com), Classic Gaming (www.classicgaming.com) oder Emux (www.emux.com) schossen wie Pilze aus dem Boden und boten auch denen reichlich Software-Futter, die nicht über diese technischen Hilfsmittel verfügen.

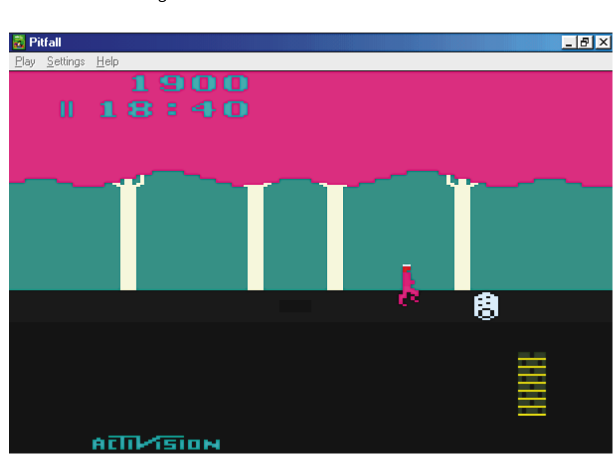
Doch nach zahlreichen Emulatoren für Konsolen wie das Sega Mega Drive oder NECs PC Engine samt längst vergriffener Spiele diskutierten die Programmierer über solche für Sonys PlayStation beziehungsweise das N64 von Nintendo. Hardware-technisch ist das Übertragen der Spiele nur teilweise ein Problem: Während man ein Hilfsmittel wie den illegalen »Doctor 64« braucht, um Nintendos Module Richtung Festplatte zu schicken, lassen sich PlayStation-Titel direkt mit einem PC-CD-ROM-Laufwerk lesen. Mit der Fertigstellung entsprechender Emulatoren und der Bereitstellung zahlreicher Module und Spiele im Internet wächst verständlicherweise die Sorge der großen Hersteller, Markteinbrüche und ähnliche Überraschungen zu erleben.



So stand der UltraHLE im Internet.



Die Tastatur ist beim UltraHLE frei belegbar.



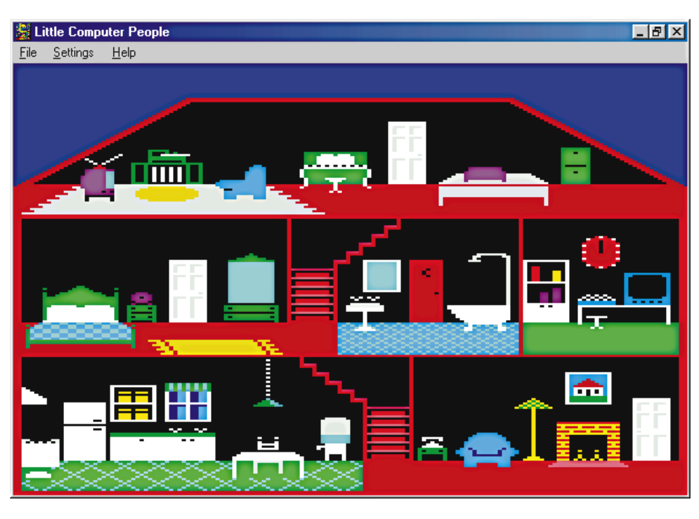
Ausnahmsweise eine legale Konvertierung: Pitfall aus dem Activision Atari 2600 Action Pack.

Stein des Anstoßes 1:

UltraHLE

Mit dem »UltraHLE«, was soviel heißt wie Ultra High Level Emulator, ist zum ersten Mal ein Emulator auf den Markt gekommen, mit dem kommerzielle N64-Spiele auf dem PC gespielt werden können. (Vorausgesetzt, bei diesem handelt es sich zumindest um einen Pentium II/233 mit 32 MByte RAM und Voodoo-Karte.)

Verständlicherweise stößt die neue Software bei Nintendo nicht auf Gegenliebe. Die beiden Programmierer Epsilon and RealityMan stellten sie daher auch nur für einige Stunden kostenlos ins Netz. Auf Drängen von Nintendo und der IDSA entfernten sie sie aber schnell wieder von ihren Web-Seiten. Der Konsolengigant hat bereits mit rechtlichen Schritten gegen die Entwickler gedroht, weil der Emulator gegen die geistigen Eigentumsrechte des Konzerns verstoßen soll. Da mit dem UltraHLE Spiele wie »Super Mario« und »Zelda 64« in hervorragender Qualität auf dem



Noch eine legale Konvertierung: Little Computer People aus Activisions Commodore 15 Pack

PC gespielt werden können, sieht Nintendo hier seine Marktanteile in Gefahr. Nachdem es sich in diesem Fall um Produkte aus dem aktuellen Spieleangebot handelt, sind die Sorgen von Nintendo natürlich durchaus verständlich.

Stein des Anstoßes 2: Virtual Game Station

Der zweite Stein des Anstoßes ist die »Virtual Game Station« von Connectix. Dabei handelt es sich um einen (Software-)Emulator, mit dem man PlayStation-Spiele auf Mac, G3 Mac oder G3 Powerbook Computer spielen kann. Sony hat gegen Connectix geklagt mit folgenden Begründungen: Copyright-Verletzungen, Umgehung von technischen Schutzeinrichtungen und Schutzmarkenverletzung. Die Japaner wollen sogar die Einstellung der Distribution des Gerätes und den Rückruf der bereits verkauften Geräte erwirken. Sonys Reaktion auf die Virtuell Game Station ist begründet, da es sich hier um aktuelle Sony-Titel handelt. Laut unseren Informationen ist es Sony bislang noch nicht gelungen, eine einstweilige Verfügung gegen Connectix zu erwirken, um das Erscheinen der Virtual Game Station zu verhindern. Laut Connectix haben die Vorfälle mit Sony keine Auswirkung auf das Erscheinen der Virtual Game Station. Sie ist für 49 Dollar im Internet zu haben. Über den weiteren Rechtsstreit zwischen Sony und Connectix halten wir Sie selbstverständlich auf dem laufenden. **(ra/nr)**

Industrielle Aufregung

Wie steht die Industrie zur Emulatoren-Problematik? Stefan Brandt von Sega Deutschland nimmt Stellung zu unseren Fragen:



PC PLAYER: Wird Sega sich den anderen Konsolenherstellern anschließen und rechtlich gegen die Emulatoren-Szene vorgehen?

TINA SAKOWSKY: Wir sehen uns zur Zeit nicht veranlaßt, solches zu tun.

PC PLAYER: Können Emulatoren ein Problem für die Dreamcast darstellen, und wie schützt sich Sega dagegen?

TINA: Die technische Leistung eines PC reicht heute und auch in den kommenden Jahren nicht aus, um die High-End-Hardware von Dreamcast zu emulieren. Wenn die Zeit gekommen ist, werden auch wir die Konvertierung eines Dreamcast-Titels überdenken, jedoch gehen wir davon aus, daß es sich nicht um eine Emulation der Hardware, sondern um eine komplette PC-Neuprogrammierung handeln wird.

PC PLAYER: Hat Sega je darüber nachgedacht, eigene Emulatoren zu entwickeln oder Produkte zu kaufen, um sich mit PC- und Mac-Besitzern einen neuen Markt zu erschließen?

TINA: Bisher haben wir Spiele neu für den PC programmiert und umgesetzt, es gibt derzeit keine mittelfristigen Pläne, ältere Sega-Hardware zu emulieren.

Austinats Analyse

Die Grauzone lebt: Bislang tolerierte die Entwicklergemeinde die ambitionierten Projekte der Emulatorenszene, die längst vergessenen Konsolen und Software-Perlen zu neuem Leben verhelfen. Manche Hersteller unterstützten diese Vorhaben sogar mit den Original-ROMs ihrer Maschinen. Eine neue Generation von Computer-Fans lernt so Spiele kennen, die schon lange in keinem Laden mehr stehen. Zwar dürfte die Software im Prinzip nur herunterladen, wer auch das Original besitzt, doch in der Praxis gibt es keinerlei Überprüfung dieses Sachverhaltes. Und das aus gutem Grund: Für Otto Normalspieler ist der Umgang mit den bisherigen Emulatoren schlichtweg zu kompliziert – nicht umsonst sind Computer noch immer keine Massenware wie Spielkonsolen.

Ich stimme Sony und Nintendo darin zu, daß die PlayStation und das N64 noch lange nicht zum alten Eisen gehören und deshalb schützenswert sind, doch die angewandte Holzhammer-Methode gegen Retro-Seiten im Internet schießt weit übers Ziel hinaus. Alte Master-System-, SNES- oder selbst Gameboy-Emulatoren machen auf die Dauer nur wenig Sinn – es ist ungleich bequemer, auf dem Bauch vor dem Fernseher zu liegen oder im Zug sitzend eine Partie »Tetris« zu spielen, als sich das gleiche »Vergnügen« über den PC anzutun. Eher entsteht ein nicht geringer, kostenloser Werbeeffekt: Wer die spielerischen Qualitäten beispielsweise der frühen »Final Fantasy«-Titel entdeckt hat, entwickelt mit Sicherheit auch ein Interesse für deren neueste PlayStation-Ausgaben.

Bei Rundum-Verboten werden die Emulatoren höchstwahrscheinlich zu Piraten-Seiten abwandern, die noch jede Menge andere Software und schmuddelige Sex-Links enthalten – wohl kaum der ideale Platz für junge Nachwuchsspieler. Von den talentierten Autoren der Emulatoren ganz zu schweigen, die auf diese Weise der Software-Industrie mit ziemlicher Sicherheit verlorengehen.

Was können Sie gegen die Anti-Retro-Aktionen unternehmen? Mailen Sie der IDSA Ihre Meinung (idsa@idsa.com) oder beteiligen Sie sich an der Unterschriftenaktion gegen die Emulator-Jagd (http://www.pcplayer.de/news/a_emulator.htm) – es lohnt sich!

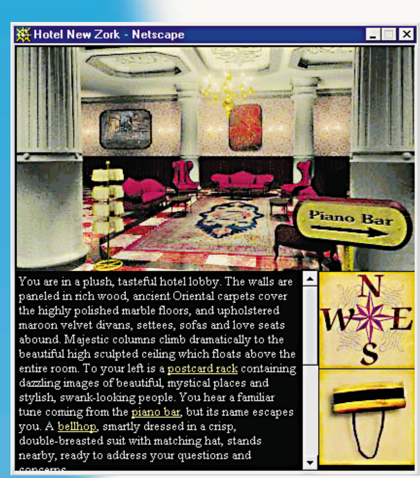
DAS SURFBRETT

Musik ist Trumpf – diesen Monat dreht sich bis auf das geräuscharme, doch dafür kostenlose Adventure »Zork« alles um MP3, Spielesoundtracks und alte C64-Schlager.

Zork für umsonst

Bei den Recherchen zu unserem Adventure-Schwerpunkt (schon gelesen? Nicht? Dann aber gleich los zur Seite 136!) stießen wir auf ein famoses Angebot von Activision. Auf deren Server warten die ersten drei Teile des legendären Adventures »Zork« kostenlos und nur wenige hundert KByte groß auf mutige Abenteurer. In der Nachbarschaft bietet sich das Hotel New Zork für einen Kurzbesuch an. Hier finden Sie Informationen zum aktuellsten Teil, »Zork: Grand Inquisitor«, in Form eines witzigen Grafik-Adventures. Angeblich flog dort auch mal ein Bonus-Spiel namens »Zork: The Undiscovered Underground« herum, das zum Redaktionsschluß aber aufgrund eines fehlerhaften Links nicht heruntergeladen werden konnte. Eine Antwort von Activision auf unsere diesbezügliche Anfrage steht zur Zeit noch aus.

http://www.activision.com/games/zgi/



Im Hotel New Zork sind die ersten drei Teile des berühmten Adventures frei erhältlich.

Plattenküche

Immer wieder erreichen die Redaktion Hilferufe wie »Wißt Ihr, wo ich die tolle Musik zu »Vollgas« herbekommen kann?« oder »Sind die coolen Funk-Stücke von »Interstate '76« jemals als Audio-CD veröffentlicht worden?« Wir verweisen dann gerne auf den Internet-Plattenladen CDNow (www.cdnow.com), doch wer keine Kreditkarte besitzt oder lieber in Deutsch bedient werden möchte, sollte mal bei Synsonic vorbeischauen. Das gemeinsame Kind von Spielemusiker Chris Hülsbeck und der Vision Media Engineering GmbH bietet zahlreiche Spiele-Soundtracks an – von aktuellen Rock-Nummern wie »Road Rash 3D« bis zu »Shadows over Riva« eines gewissen Guy Henkel reicht die Palette. Teilweise dürfen Sie einem kleinen MP3-Ausschnitt eines Titels lauschen, bezahlt wird Ihre Bestellung auf vierfältige Weise: entweder per Scheck, Überweisung, Nachnahme oder eben doch mit Kreditkarte – schließlich soll uns Deutschen keiner vorwerfen können, wir seien fortschrittsfeindlich.

http://www.synsoniq.com/



Hmm, Guy Henkel ... das sieht ja verdächtig nach dem Schwarzen Auge aus. (Synsoniq)

Hits on 64

Wo wir gerade bei Musik sind: Von den CD-Klängen heutiger Spiele konnten C64 und Konsorten vor über zehn Jahren nur träumen. Trotzdem gelang Komponisten wie Rob Hubbard, Martin Galway oder besagtem Chris Hülsbeck erstaunliches: Sie holten wahre Meisterwerke aus dem SID-Klangkraftwerk des Commodore 64 heraus. Teilweise gibt es diese Melodien noch im Originalformat im Internet (www.csun.edu/~hbbuse08/c64.html#SID), noch einen Tick schicker sind allerdings MP3-Remix-Fassungen, die von begeisterten Anhängern der 8-Bit-Gurus aus deren Werken gemischt wurden. Die Dinger sind wirklich gut, doch aufgrund der hohen Qualität nicht gerade klein: Matt Furbiss' empfehlenswerte Techno-Version von »Crazy Comets« kratzt locker an der 4,5-MByte-Grenze. Weitere Anspieltips: die live (!) eingespielten Cover-Versionen alter 64er-Hits von Chris Abbott. Über den sehr langsamen, nicht immer aktiven zweiten Link läßt sich auch eine CD mit den gesammelten C64-Werken bestellen. Gruß und Dank an Torsten Rentsch für diese wie auch den Synsoniq-Link.



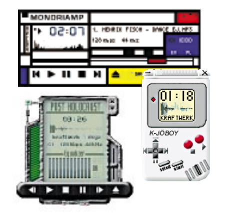
C64Audio.com ist ein Dorado für Musik-Fans – wenn auch nicht alles in DDD aus den Lautsprecherkalotten strömt.

http://fecsap01.newcastle.edu.au/c64audio/
http://www.c64audio.com

MP3

Jetzt haben Sie schon mehrfach dieses ominöse Kürzel »MP3« gelesen und fragen sich, was damit gemeint ist, stimmt's? Das MP3-Kompressionsverfahren packt Musikstücke durch geschickte Pack-Routinen so gut wie verlustfrei in eine relativ kleine Datei. Diese läßt sich mit geeigneten Programmen, sogenannten MP3-Playern, wieder abspielen. Zwei der besten und bekanntesten sind »WinAmp« und »k-jöfol«. Besonders letzterer besticht durch seine schrillen Bedienelemente, die sogenannten Skins. Eine Erklärung, wie Sie Ihre CDs in MP3s umwandeln und welche Programme Sie dazu brauchen, würde den Rahmen dieses Artikels sprengen – sehr umfassende Informationen finden Sie auf den Seiten von »mp3.com«. **(ra)**

http://www.mp3.com
http://www.winamp.com
http://kjofol.org



WinAmp und k-jöfol sind zwei leistungsfähige MP3-Player – besonders letzterer protzt mit den abgedrehtesten Bedienelementen.





Es stand in PC Player 4/94 – die Spielewelt vor 5 Jahren.

Titelthema

Die englische Programmiertruppe Revolution Software war angetreten, um das von US-Hits dominierte Adventure-Genre zu erobern. Mit dem spielerisch höchst wirren »Lure of the Temptress« leistete man sich 1992 einen Fehlstart. Zwei Jahre später gelang mit »Beneath a Steel Sky« eine deutliche Steigerung und der Sprung aufs PC-Player-Cover. Daß unser Titelbild erstmals im Comic-Look tapeziert wurde, lag am Mitwirken von David Gibbons. Dieser Künstler zeichnete für Steel Sky den Begleitcomic sowie diverse Vorlagen der Zwischensequenzen im Spiel. Aus diesem Fundus bedienten sich unsere Cover-Arrangeure, die bei der Gelegenheit einen Titeltext in eine Sprechblase schmuggelten. Revolution Software ließ weitere solide Adventures folgen: Die beiden ebenfalls von Virgin veröffentlichten »Baphomets Fluch«-Titel sind uns in ebenso frischer wie guter Erinnerung.

Schöne Spiele

Die am höchsten bewerteten Spiele in dieser Ausgabe:

Battle Isle 2 (84 von 100 Punkten)

The Elder Scrolls: Arena (82)

Beneath a Steel Sky (78)

Mad News (77)

Indiziertes Spiel (75)



Battle Isle 2

Meier nach Noten

Wer Roland Austinats Interview mit Sid Meier vor fünf Jahren las, mußte sich ernsthafte Sorgen um die weitere Schaffensplanung des Strategiemeisters machen. Sid legte sein »Civil War«-Projekt aufs Eis (es sollte erst 1997 unter dem Namen »Gettysburg« das Licht der Spielewelt erblicken). Statt dessen wagte Meier einen bizarren Ausflug in die Gefilde der klassischen Kompositionssoftware: »CPU Bach« entstand für die energisch floppende 3DO-Spielkonsole. Danach kehrte Sid auf den PC-Pfad der spielerischen Tugend zurück und ließ »Colonization« sowie »Civilization 2« folgen. **(Heinrich Lenhardt/md)**

Spiele-Experten *gesucht*

Sie kennen sich mit Computerspielen aus und wollen Ihr Wissen gerne mit anderen teilen? Und dafür auch noch Geld bekommen? Die Firma Infogenie sucht für ihre Hotline Mitarbeiter, die den Anrufern bei Problemen mit Spielen, aber auch mit der Hardware weiterhelfen. Falls Sie in solchen Dingen fit sind, einen PC mit Internet-Zugang sowie ISDN besitzen und Lust haben, schicken Sie Ihre Bewerbungsunterlagen an folgende Adresse:

InfoGenie GmbH
Horstweg 24
Personalabteilung Kerstin Schulz
14059 Berlin
Tel.: 030 / 32602-699
Fax: 030 / 32602-601

Sie können sich auch per E-Mail unter folgender Adresse melden:
11ks@infogenie.com

KURZ NOTIERT

➔ Fox Interactive bringt im März Sci-Fi-Pinball heraus, einen Flipper, dessen Tische sich an »Aliens«, »Predator«, »Die Fliege« und »Buffy - Im Banne der Dämonen« orientieren.

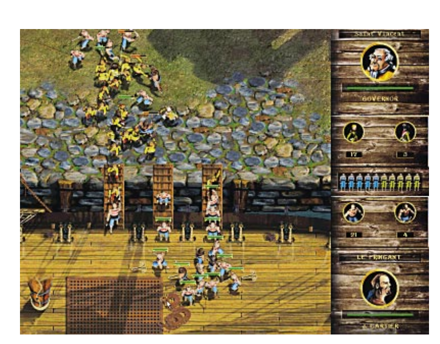
➔ Das auf dem Nintendo 64 erfolgreiche Actionspiel Mission Impossible wird von der indischen Firma Druhva Interactive auf den PC portiert. Termin: 3. Quartal '99.

➔ Linux lebt: Die Firma Loki wird für dieses Betriebssystem eine Umsetzung von Activisions Civilization: Call to Power machen.

➔ Jazz Jackrabbit 2 wird demnächst um »The secret Files« erweitert. Diese Zusatzlevel erhalten Sie zusammen mit dem kompletten Spiel in einem Pack.

Sail Ho!

Mit **Der Korsar** von Microids segelt Infogrames auf den Spuren der legendären »Pirates«. Als französischer Kapitän erforschen Sie die alten Schiffahrtsrouten der Welt und setzen sich dabei gegen Engländer, Spanier, Holländer und eine Meute Piraten zur Wehr. In jeder Mission erhalten Sie anhand einer Karte einen Überblick, an welcher Stelle im Weltmeer Sie sich gerade befinden. Sie starten in der Karibik und ziehen weiter nach Afrika bis hin zu den asiatischen Gewässern. Zu Missionsbeginn liegt das gesamte Gebiet einer Karte unter Nebel, der sich an den von Ihnen befahrenen Stellen auflöst. So können feindliche Schiffe plötzlich vor Ihnen auftauchen und eine echte Bedrohung darstellen.
Besonderen Wert legen die Programmierer auf die Optik des Kampfmodus, den Sie manuell steuern oder automatisch vom Computer ausführen lassen können. Bei manueller Steuerung haben Sie auch bei Unterzahl mit einer geschickten Kampftaktik durchaus eine Chance auf den Sieg. Zu Beginn jeder Mission fangen Sie als Kapitän eines neuen Schiffes wieder von vorne an. Drei Schwierigkeitsstufen und unterschiedliche Missionen mit jeweils mehreren Unteraufgaben sollen eine spannende Seefahrt garantieren. **(nr/mash)**



In üblicher Echtzeit-Strategie-Manier selektieren Sie Ihre Truppen per Mausrahmen und schicken Sie in den Kampf. (Der Korsar)



Falls Sie direkt auf eine gegnerische Stadt zufahren, werden Sie sogleich vom Wachfort aus unter Beschuß genommen. (Der Korsar)

Der Korsar – Facts	
▶ Hersteller:	Microids/Infogrames
▶ Genre:	Strategie
▶ Termin:	März '99

Große Entdecker und Strategen

Sichern Sie sich einen Teil der Neuen Welt und lassen Sie sich mit **Imperialismus 2** von SSI zurück ins 15. Jahrhundert versetzen. Hier war die Welt noch unentdeckt und steckte voller Überraschungen. Als eine der großen Mächte Europas müssen Sie nicht nur Ihre Vorherrschaft verteidigen, sondern auch in den Kolonien gut aussehen.
Um im Zeitalter der großen Entdecker bestehen zu können, ist es notwendig, die richtige Mischung aus furchtlosem Eroberer, abgebrühtem Geschäftsmann und weitsichtigem Diplomaten zu finden. Auch das Schicksal muß seinen Teil zum Erfolg beitragen, denn unvorhersehbare Ereignisse lassen das Ziel der Weltherrschaft manchmal in weite Ferne rücken. Sollte plötzlich eine Pestwelle anrollen oder eine Ungezieferplage Ihre wachsende Kolonie heimsuchen, hilft auch der charismatischste Herrscher wenig.
Die Programmierer haben im Kampfmodus von Imperialismus 2 einige Verbesserungen vorgenommen und das Spiel um eine Vielzahl historischer Szenarien erweitert. Mit mehr als 40 verschiedenen Einheiten können Sie sich die ganze Welt untertan machen. **(nr/mash)**



Hilft die Diplomatie nicht weiter, müssen eben wieder die Schwerter gezückt werden. (Imperialismus 2)

Imperialismus 2 – Facts	
▶ Hersteller:	Frog City/SSI
▶ Genre:	Strategie
▶ Termin:	März '99

Das Glück *sei mit euch!*

Und noch eine Lizenz, die Activision aufkauft: Das erste Spiel, das sich am Inhalt der US-Zeitschrift **Soldier of Fortune** orientiert, wird auch diesen Namen tragen. Unter Verwendung der letzten Grafik-Engine von id Software arbeitet das Entwicklerteam Raven an einem Taktik-basierten 3D-Shooter à la »Rainbow Six«.

In der Rolle eines Söldners übernehmen Sie Aufträge für harte Währung. Je nach Mission brauchen Sie Mitstreiter, die über ein Netzwerk angeheuert werden können. Deren Bezahlung orientiert sich an Ihrem Prestige-Level, wobei die Loyalität der einzelnen Schäfchen nicht immer klar ist – jeder verfügt über eine eigene Persönlichkeit und Fähigkeiten. So gibt es etwa Sprengstoffexperten, Sanitäter, Scharfschützen oder Leute, die sich mit High-Tech-Ausrüstung auskennen.

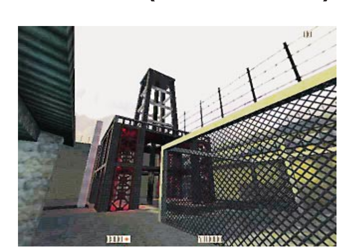
Im Einsatz geben Sie dann Ihren Mannen Wegpunkte vor, an denen sie zu einem bestimmten Zeitpunkt passende Aktionen ausführen sollen. Insgesamt müssen Sie also neben dem Actionteil auch taktische Entscheidungen treffen und außerdem Ihren Trupp finanziell managen. **(mash)**

Soldier of Fortune – Facts

- Hersteller: Activision
- Genre: Action-Strategie
- Termin: 3. Quartal '99



▲ Ihre Aufträge führen Sie in exotische Umgebungen. Die Handfeuerwaffe ist immer dabei. (Soldier of Fortune)



Jetzt nur niemanden auf dem Wachturm aufmerksam machen! (Soldier of Fortune)

Platz da!

Wollten Sie auch schon immer mal Rennen in einem Panzer fahren? Bei Simis entwickelt das Glass-Ghost-Team (das nichts mit den Simulationsspezialisten aus gleichem Hause zu tun hat) ein Rennspiel namens **Tank Racer**, in dem Sie genau das tun: Putzen Sie Ihre Gegner auf 22 Strecken mit der Bordkanone weg, fahren Sie mit einem der 15 verschiedenen Kettenrassler alles um, was im Weg steht.

Jede Menge Pick-ups sorgen dafür, daß die Konkurrenz plötzlich auf Minen gerät, von Lenkraketen heimgesucht oder womöglich sogar von einem UFO entführt wird. Die Rennen reichen von ruhigen mittelenglischen Gefilden über Schlammwüsten, in denen die Ketten nicht gut greifen, bis hin zum Mond und seiner geringen Schwerkraft. Maximal sechs menschliche Mitspieler können gegeneinander antreten, entweder in einem normalen Rennen oder im »Battle«-Modus, in dem Sie versuchen, möglichst lange am Leben zu bleiben. Und natürlich haben die Designer eine Menge versteckter Sachen eingebaut; da wäre beispielsweise der Hovertank, der zwar ziemlich fix ist, aber auch gerne aus den Kurven fliegt. **.(mash)**



Über Stock und Stein im Kettenfahrzeug – damit kommen Sie überall durch. (Tank Racer)



Ein lustiges Mittel, um unliebsame Konkurrenten aufzuhalten, sind die Minen. (Tank Racer)

Tank Racer – Facts

- Hersteller: Grolier Interactive/Ubi Soft
- Genre: Rennspiel
- Termin: März '99

Rasen *im Netz*

Eine recht ungewöhnliche Idee hat Hersteller Motorsport Simulations aus Texas: Bevor die Boxversion von **AMA Superbike** in die Geschäfte kommt, können Sie es schon drei Monate vorher aus dem Netz herunterladen und online spielen – und zwar ausschließlich dort. Das ist kein Wunder, denn Firmengründer Bob McCarthy war früher im Vorstand von Interactive Magic und konnte dort viel Erfahrung im Online-Spielebereich sammeln. Haben Sie sich in den Trainingsmissionen mit den Maschinen vertraut gemacht, treten Sie gegen menschliche Konkurrenten oder Computergegner an. Motorsims will sich zwar wie EA Sports die offiziellen Rechte sichern, inwieweit das jedoch auf die Fahrernamen und die Strecken Einfluß nehmen wird, ist noch nicht bekannt.

In jedem Fall sollen die Motorräder möglichst exakt simuliert werden. Sie müssen also recht vorsichtig mit dem Gas umgehen und sollten in den Kurven nicht zu stark beschleunigen; das Wetter spielt ebenfalls eine gewichtige Rolle, **(mash)**



So schön können Rennen im Internet sein. (AMA Superbike)



Dramatische Szenen aus der Ich-Perspektive sind möglich. (AMA Superbike)

AMA Superbike – Facts

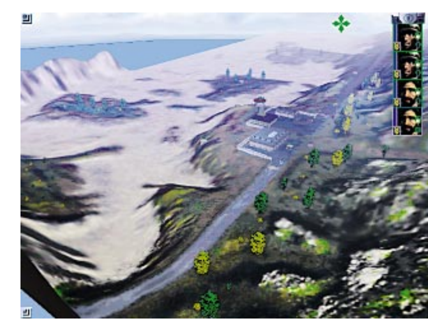
- Hersteller: Motorsport Simulations
- Genre: Rennspiel
- Termin: März/Juni '99

In Stahlgewittern

Dreidimensionale Echtzeit-Strategie-Spiele liegen derzeit voll im Trend. Die norwegische Firma »Funcom« hat die Zeichen der Zeit erkannt und möchte sich mit **Steel Rebellion** ein Stück vom Kuchen abschneiden. Die Karte wird wie bei der konkurrierenden »Myth»-Reihe frei drehbar und zoombar sein. Bei der Hintergrundgeschichte geht es um die Befreiung eines fiktiven Landes von gierigen Invasoren, die es auf die Bodenschätze Ihrer Region abgesehen haben. Vor allem den Panzern kommt während der militärischen Operationen eine besondere Bedeutung zu. In den 25 Einzelspieler-Missionen gebieten Sie über 20 Fahrzeugtypen und werden mit unterschiedlichen Landschaften, Tageszeiten und Wettersituationen konfrontiert. Die Missionen umfassen sowohl Rettungseinsätze als auch Attacken auf Rüstungsfabriken. Allerdings sollte Ihre Rebellenarmee stets überschaubar bleiben und sorgfältig geführt werden, denn die Soldaten gewinnen nach und nach an wertvoller Erfahrung hinzu. Man wird zur Durchführung von Angriffen Luftunterstützung und Artilleriefeuer anfordern und die Truppen mit verschiedenen Ausrüstungsgegenständen aufwerten können. Eine Auswahl von über 20 Kommandos steht bereit, um die taktischen Ideen an die Einheiten weiterzugeben.



Bei den Panzerschlachten wird nicht an Rauch und Feuer gespart. (Steel Rebellion)



Die Perspektive ist frei wählbar. (Steel Rebellion)



Die gegnerischen Stützpunkte sollte man ausschalten. (Steel Rebellion)

Viel Wert wird auf die Geräuschkulisse gelegt, die durch den eingesetzten Doppler-Effekt und andere Elemente besonders realistisch wirken soll. Im Mehrspieler-Modus dürfen sich bis zu acht Personen im Netzwerk vergnügen oder zwei Kontrahenten per Modem beharken. Etwa zehn spezielle Multiplayer-Karten sind bislang dafür vorgesehen. **(tw)**

Steel Rebellion – Facts

- **Hersteller:** Funcom
- **Genre:** Echtzeit-Strategie
- **Termin:** 2. Quartal '99

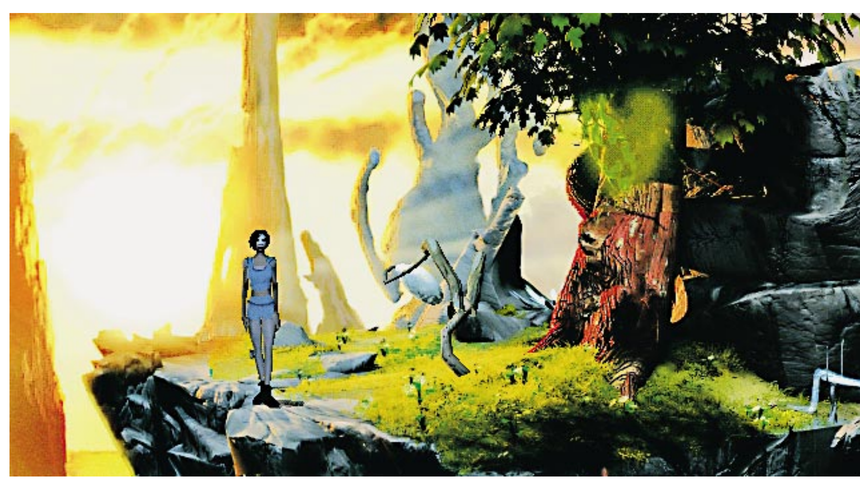
Welten-bummlerin

Das norwegische Entwicklerteam Funcom hat sich zum Ziel gesetzt, das Adventure-Genre neu zu beleben. In »The Longest Journey« ist es Ihre Aufgabe, die zwei miteinander verbundenen, aber gegensätzlichen Parallelwelten »Stark« und »Arkadia« vor der Zerstörung zu retten. Während Stark wissenschaftlich und modern geprägt ist, handelt es sich bei Arkadia um eine fantastische Welt voller Magie. Der Hüter des Gleichgewichts, dessen Aufgabe es war, die Existenz der beiden Welten zu erhalten, hat seinen Job an den Nagel gehängt, dadurch droht nun die Vernichtung. Die einzige, die die beiden Welten vor dem Untergang retten kann, ist die junge Kunststudentin April, deren Geschicke Sie steuern. Da April selbst nicht weiß, daß (nur) sie zwischen den beiden Welten hin- und herwechseln kann, hält sie jeden ihrer Aufenthalte in der magischen Welt für einen Traum.

An über 100 Schauplätzen werden Sie sich mit mehr als 50 verschiedenen Charakteren unterhalten, bis sich Aprils Schicksal erfüllt. Die Grafik wird mittels Direct3D gängige Beschleunigerkarten unterstützen, sie hinterläßt auch im Software-Modus einen guten Eindruck, zumindest ein Pentium / 166MMX ist dann aber Pflicht. **(st/md)**

The Longest Journey – Facts

▶ Hersteller:	Funcom
▶ Genre:	Adventure
▶ Termin:	4. Quartal '99



Fantastische Landschaften und wundersame Geschöpfe wie dieser sprechende Baum begegnen Ihnen in der magischen Welt Arkadia. (The Longest Journey)



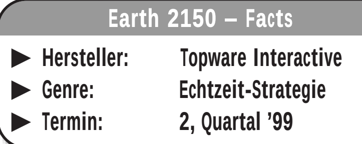
Der Gegensatz könnte kaum größer sein: die moderne, graue Welt Stark. Zu Beginn des Spieles fahren Sie mit der U-Bahn von Ort zu Ort. (The Longest Journey)

Flucht vom *blauen Planeten*

Nach dem Krieg zwischen den United Civilized States und der Eurasischen Dynastie im Jahre 2140 wird die Erde durch das Abschmelzen der Gletscher zu einem ungastlichen Ort. Da sich nur ein Bruchteil der Bevölkerung auf eine Marsstation zurückziehen kann, kämpfen die beiden Machtblöcke bei **Earth 2150** abermals – diesmal um die Möglichkeit, mit riesigen Raumschiffen von der Erde zu fliehen.

Wie bei »Dark Reign 2« (siehe Seite 32) zeigt sich das Geschehen in einer dreidimensionalen Perspektive, die sich drehen und zoomen läßt und außerdem 3D-Beschleunigung bietet. Die vorhandenen Terrainsorten verändern sich durch Umwelteinflüsse wie Regen und Nebel, welche sich übrigens auch ändern lassen. Durch die steigenden Wasserpegel wandeln sich die Schlachtfelder ebenfalls, zudem können Sie Brücken und Flüsse bauen.

Wie bei »Robo Rumble« dürfen Sie aus unterschiedlichen Grundfahrzeugen ganz neue Eigenkreationen basteln, denen Sie dann Formationen vorgeben können, die während des Einsatzes beibehalten werden. Dabei unterstützt Sie ein »virtueller Computergeneral«, der Sie im Mikromanagement entlastet. Falls Sie mit den vorhandenen Kampagnen nicht vollbeschäftigt sind, erstellen Sie mittels des Editors eigene Karten, die sich natürlich auch für Multiplayer-Gefechte benutzen lassen. **(mash)**


Earth 2150 – Facts

- Hersteller: Topware Interactive
- Genre: Echtzeit-Strategie
- Termin: 2, Quartal ’99


Wie schon beim Vorgänger soll die Grafik sehr hübsch ausfallen, hier sehen Sie eine der partikelbasierten Explosionen. (Earth 2150)


Mittels gerenderter Zwischensequenzen wird die Hintergrundstory weitererzählt. Hier ist zum Beispiel ein Transportschiff, das die Bewohner der Erde ins All retten soll. (Earth 2150)


Die Terrainsorten verändern sich auch durch das Wetter, im Winter sind sie etwa mit Schnee und Eis überzogen. (Earth 2150)

Kriegsspiele

Von einer kleinen, aber dafür um so treueren Fangemeinde einmal abgesehen, fand die Flugsimulation »Su-27 Flanker« praktisch unter Ausschluß der Öffentlichkeit statt. Die fehlende Kampagne, verbunden mit kruder Grafik und extremem Realismus, engte die Zielgruppe stark ein. Das soll sich nun mit **Flanker 2.0** grundsätzlich ändern, denn dort wird die Optik durch 3D-Beschleuniger aufgepeppt, die Bodentexturen bestehen aus bearbeiteten Satellitendaten und die Flugzeuge selbst aus bis zu 5000 Polygonen.

Außerdem läßt sich die Authentizität detailliert regeln; das virtuelle Cockpit bleibt allerdings unbeklickbar, und die Beschriftung wird nach wie vor kyrillisch sein. Dafür bauen die russischen Programmierer eine semi-dynamische Kampagne ein, in der Sie sich unter anderem auch um den Nachschub kümmern müssen. Zwei Einsatzgebiete stehen an, nämlich die Krim-Halbinsel und der Kaukasus. Neben der Su-27 nehmen Sie im Cockpit der verbesserten Su-33 Platz und starten mit ihr von Flugzeugträgern aus. Mit dem Missionseditor erstellen Sie eigene Einsätze.

In **Silent Hunter 2** geht es zurück in den Zweiten Weltkrieg. An Bord eines deutschen U-Boots spielen Sie mit den alliierten Pötten mal wieder Schiffe versenken. Schauplatz ist der Nordatlantik, sehen Sie sich also vor den mit Asdic (einem Vorläufer des Sonars) ausgerüsteten englischen und amerikanischen Zerstörern vor.

Mit dem modernen Seekrieg hingegen beschäftigt sich **Harpoon 4**, welches das bekannte gleichnamige Brettspiel von Larry Bond zum Vorbild hat. Anders als das gerade in Entwicklung befindliche »Fleet Command« von Jane’s Combat Simulations legt Harpoon den Schwerpunkt weniger auf die Optik denn Hardcore-Strategie. **(mash)**

SSI – Facts

Spiel	Genre	Termin
Flanker 2.0	Flugsimulation	März '99
Harpoon 4	Echtzeitstrategie	2000
Silent Hunter 2	Simulation	4. Quartal '99


Auch die Su-33 werden Sie fliegen können. (Flanker 2.0)


Das ist der Gegner: Dies ist die »King George V«-Schlachtschiffklasse in der ursprünglich geplanten Version. (Silent Hunter 2)

Die Siedler *von Catan*

Das Tauziehen um die Lizenzrechte für die PC-Umsetzung des wohl erfolgreichsten Brett-Strategiespiels der letzten Jahre hat Ravensburger Interactive für sich entschieden. Das sich hauptsächlich auf den Handel und das Miteinander konzentrierende Produkt wird vom Blue-Byte-Ableger Funatics entwickelt. Wie in der Vorlage muß Holz gefällt, Erz abgebaut, Lehm gebrannt, Getreide geerntet und Schafzucht betrieben werden, wenn man vor den Mitspielern gut dastehen will.

Zu den Neuerungen der PC-Version gehört der Mehrspieler-Modus für bis zu sechs Leute, bei fehlenden Partnern nimmt der Computer auf Wunsch unterschiedliche Charaktereigenschaften an. Um Verwechslungen mit dem konzeptionell nicht unähnlichem »Die Siedler« zu vermeiden, nennt sich der Titel **Catan: Die erste Insel**. **(mash)**

Catan: Die erste Insel – Facts	
▶ Hersteller:	Ravensburger Interactive
▶ Genre:	Strategie
▶ Termin:	Oktober '99



Wer bremst, verliert

Und noch ein Produkt aus dem Virgin-Nachlaß, das nun Electronic Arts herausbringt: **Sports Car GT** setzt Sie hinter das Steuer von elf verschiedenen, der Realität entlehnten Sportwagen. Die acht Strecken existieren ebenfalls in der Wirklichkeit – EA hat ein weiteres Mal weder Kosten noch Mühen gescheut, um an die Lizenzen zu gelangen. Auch im Realismus wollen die Programmierer sich an der Wahrheit orientieren, weswegen planloses Gas geben auch zu ebenso planlosem Herumschleudern führt.

Das Fahrverhalten in unserer Beta-Version war eher schwammig, was sich bis zum Release hoffentlich noch bessert, ebenso die etwas künstlichen Motorengeräusche. Doch schon voraussichtlich in der nächsten Ausgabe können wir mit einem aussagekräftigen Testbericht aufwarten. **(mash)**

Sportscar GT – Facts	
▶ Hersteller:	Electronic Arts
▶ Genre:	Rennspiel
▶ Termin:	März '99



Auch nachts geht es zur Sache. Gott sei dank haben alle das Licht eingeschaltet. (Sports Car GT)

Drei Völker und andere Giganten

Das Entwicklerteam JoWood arbeitet zur Zeit an drei vielversprechenden Titeln: **Die Völker**, **Verkehrsgigant** und **Der Industriegigant 2**.

Mit den Völkern ist JoWood eine ansprechende Mischung zwischen Aufbau- und Echtzeit-Strategiespiel gelungen. Drei völlig unterschiedliche Völker stehen zur Gründung einer Stadt zur Verfügung. Da sind einmal die friedliebenden und knuddeligen Pimons, die besonders in der Magie bewandert sind, die Sahjkis, ein gefräßiges, aggressives und schnell expandierendes Insektenvolk und nicht zuletzt die humanoiden, attraktiven Amazonen, deren Wesen eine Mischung aus Friedfertigkeit und Kämpfernatur ist. Nachdem Sie sich für ein Volk entschieden haben, beginnen Sie die Besiedlungsaktionen mit einer Stadtgründung. Bis zu 70 unterschiedliche Gebäudetypen stehen zur Verfügung, allerdings erwerben Sie das Wissen hierfür erst nach und nach im Spiel. In der Schule können Sie Ihre Arbeitskräfte in 80 verschiedenen Berufe ausbilden. Treiben Sie die Forschung voran, damit sich Ihr Volk weiterentwickelt und Sie in der Lage sind, besondere Kampfeinheiten, Bäckereien oder Bibliotheken für sich zu nutzen. Forschung, Diplomatie und Handel haben jedoch fast einen größeren Stellenwert als das Kampfgeschehen. Ein wachsendes Volk hat nur der Spieler, der es versteht, sich mit den anderen Völkern zu arrangieren und seinen Handel auszubauen. Denn ein Volk zu unterhalten kostet nicht nur Rohstoffe, sondern auch bares Geld – und das will erst einmal verdient werden.

Beim Verkehrsgiganten handelt es sich um eine Wirtschaftssimulation, bei der sich alles – Nomen est Omen – um die Leitung eines Verkehrsbetriebes dreht. Mit Liebe zum Detail statteten die JoWood-Programmierer die Städte aus. Sie können Missionen, Kampagnen oder Spezialszenarien spielen. Für eine lange und abwechslungsreiche Spieldauer wurde also Sorge getragen. Als letztes Produkt hat JoWood den Industriegiganten 2 in der Pipeline, den Nachfolger zu **Der Industriegigant**. Nähere Details werden zwar noch unter Verschluß gehalten, allerdings dürfte klar sein, daß Sie sich wie beim gleichnamigen Vorgänger als Fabrikant und Transporteur ein goldenes Näschen verdienen werden. **(nr/mash)**


Werden Sie die Bewohner davon überzeugen können, Ihre Verkehrsmittel zu nutzen? (Verkehrsgigant)


Eine Sahjkistadt ist im Aufbau. (Die Völker)

JoWood – Facts

Spiel	Genre	Termin
Der Industriegigant 2	Wirtschafts-simulation	2. Quartal 2000
Die Völker	Strategie	Mai '99
Verkehrs-gigant	Wirtschafts-simulation	Juni '99

Die Macht *der Magie*

Im April kommt **Rage of Mages 2: Necromancer** auf den Markt, gerade mal ein gutes halbes Jahr nach dem Release des Vorgängers. Trotzdem finden sich viele Neuerungen: Mit insgesamt 43 Missionen wird der Titel nicht-linear ausfallen, um so den Wiederspielwert zu erhöhen. Dazu kommen über 200 neue Gegenstände, beispielsweise Waffen, Rüstungen und Zaubersprüche. Die Designer bauen darüber hinaus 52 zusätzliche Rassen wie die Necromancer inklusive 14 Monstern ein, damit Sie Ihre ganze Ausrüstung auch wirklich brauchen.

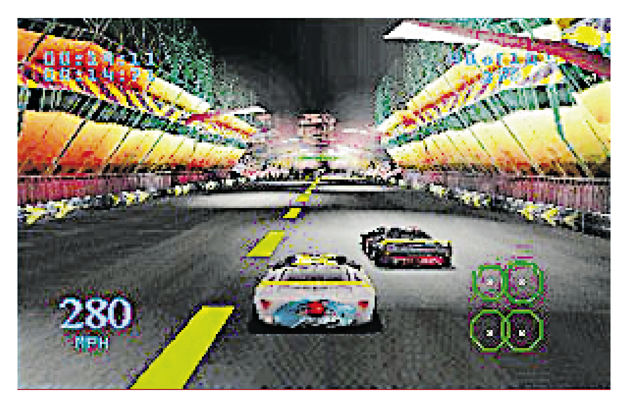
Allerdings müssen Sie nicht unbedingt mit sämtlichen Wesen prügeln, die Ihnen begegnen, denn Sie können sich mit ihnen verbünden, um andere Gegner zu besiegen. Das dürfen Sie zudem mit bis zu 15 Mitspielern im Mehrspieler-Modus ausprobieren. **(mash)**

Rage of Mages 2: Necromancer – Facts	
▶ Hersteller:	Monolith/CDV
▶ Genre:	Rollenspiel
▶ Termin:	April '99



Wie im ersten Teil laufen Massenschlachten nach einem Echtzeit-Strategie-ähnlichen Schema ab. (Rage of Mages 2)

In XS



Vier Kreise in der rechten Ecke zeigen Ihnen die Reifenbelastung. Das Bild stammt übrigens von der PlayStation-Version. (Jeff Gordon XS Racing)

Wie sehen die NASCAR-Rennen in der Zukunft aus? Das soll Ihnen **Jeff Gordon XS Racing** zeigen, in dem Sie im Jahre 2012 mit Wagen fahren, die über 300 Meilen pro Stunde (fast 500 km/h!) erreichen. Die Strecken haben auch nur noch wenig mit ihren ovalen Vorgängern zu tun und sehen daher weitaus phantasiereicher aus, sogar Sprungschanzen tauchen in dem Action-Rennspiel auf. Nichtsdestotrotz soll die Fahrphysik sich an der Wirklichkeit orientieren, und zu Ihrer Übersicht finden sich im Spiel immer vier Kreise, die Ihnen die Belastung Ihrer Reifen zeigen. So erkennen Sie frühzeitig, wann das Auto ins Schleudern gerät.

Falls Sie in der nächsten Zeit in die USA reisen, können Sie sich eine Demoversion in den dortigen Seven-Eleven-Supermärkten mitnehmen. **(mash)**

Jeff Gordon XS Racing – Facts	
▶ Hersteller:	ASC Games
▶ Genre:	Rennspiel
▶ Termin:	März/April '99

Teamwork

Gibt es ein Leben nach »Half-Life«? Das mag sich mancher fragen, der die nicht-indizierte deutsche Version durchgespielt hat. Und tatsächlich: Es gibt eins! In **Team Fortress 2** kommen Freunde gepflegter Mehrspieler-Schlachten zu ihrem Recht, womit Entwickler Valve Software einer Entwicklung Rechnung trägt, die auch von »Unreal Tournament« und »Quake 3 Arena« (siehe beide auf Seite 20) beziehungsweisedem schon in den Läden stehenden »Starsiege: Tribes« vorwärtsgebracht wird.



Mit einem gepanzerten Mannschaftstransportwagen fahren Sie weitaus sicherer zum Ziel, zumal die Bordkanone zusätzliche Feuerkraft spendiert. (Team Fortress 2)

So warten also rund 20 Level mit unterschiedlichen Zielsetzungen darauf, im Deathmatch, aber noch viel eher von mehreren Teams absolviert zu werden. Außer dem obligatorischen »Capture the Flag« soll es weitere Spielmodi geben, die ebenfalls nur in der Gemeinschaft gelöst werden können. Folglich ist taktisches Vorgehen gefragt; zur besseren Kommunikation gibt es rund 1600 vorgefertigte Sprachsamples, die Sie zu entsprechender Zeit von sich geben. Der Taktikaspekt verstärkt sich durch die Tatsache, daß Sie eine von neun Charakterklassen verkörpern. Unter anderem warten der nicht leicht zu identifizierende Spion, der im Kampf eher schlechte Sanitäter, Scharfschützen oder ein schwerbewaffneter Infanterist auf Sie. Und natürlich muß pro Team ein Commander bestimmt werden. Die zwölf Waffen entsprechen der Realität, und so laufen Sie beispielsweise mit Uzi-Maschinenpistolen durch die Gegend. Damit Sie dabei nicht immer gleich abgeschossen werden, bewegen Sie sich auch per Schützenpanzer oder Hubschrauber zur Front. Bis zu 32 Personen beteiligen sich an den Online-Kämpfen, auf Wunsch werden fehlende Mitspieler durch CPU-kontrollierte Bots ersetzt. **(mash)**



Für die Gegenseite ist so ein gepanzerter Behemoth ein wahrhaft schwerwiegendes Problem. (Team Fortress 2)

Team Fortress 2 – Facts	
▶ Hersteller:	Valve/Sierra
▶ Genre:	Action
▶ Termin:	2. Quartal '99

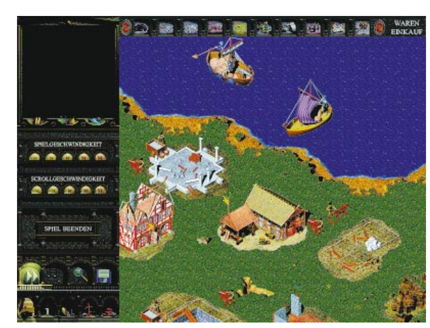
Hoffen *und Handeln*

Land der Hoffnung ist ein Handels- und Aufbauspiel im klassischen Sinne. Rund 20 Aufgaben geben Ihnen die Designer vor, in denen Sie bestimmte wirtschaftliche, in Ausnahmefällen auch mal militärische Ziele anvisieren müssen. In der einen oder anderen »freien« Mission geht es aber auch mal ausschließlich ums Bauen. Dabei können Sie insgesamt 40 unterschiedliche Häusertypen in der zweidimensionalen Landschaft errichten, die in mehreren Ausbaustufen existieren.

Bis zu vier Teilnehmer spielen über ein Netz gegeneinander, Publisher innonics denkt außerdem darüber nach, nach der Veröffentlichung Ende März zusätzliche Aufgaben zum Download anzubieten. Ganz klar liegt die Betonung – anders als bei der Genre-Konkurrenz – auf dem Handel und der Versorgung der Bevölkerung mit allem Nötigen. **(mash)**

Land der Hoffnung – Facts

- ▶ Hersteller: innonics
- ▶ Genre: Wirtschaftssimulation
- ▶ Termin: März '99



Schiffe bringen Waren und lassen sich auch angreifen. Im leeren Fenster oben links werden bei passender Gelegenheit kleine Videos eingeblendet. (Land der Hoffnung)

Schwermetall

Es ist doch immer das gleiche: Wo es im Weltall etwas zu verdienen gibt, sind sofort die Großkonzerne zur Stelle. So auch in **Metal Fatigue**, bei dem sich drei Superfirmen um das technologische Erbe einer außerirdischen Rasse namens Hendoth streiten.

Jede einzelne Mission ist dreigeteilt und spielt gleichzeitig auf der Planetenoberfläche, in unterirdischen Katakomben und auf Asteroiden im Orbit, die zum Basenbau benutzt werden.



Die Ansicht ist um 360 Grad dreh- und stufenlos zoombar. (Metal Fatigue)

Mächtigste Waffe sind die »Combots«, riesige Kampfroboter, die aus unterschiedlichen Teilen zusammengesetzt werden. Dadurch können Sie die für Ihre Bedürfnisse perfekte Konfiguration selber zusammenstellen. Das funktioniert auch mit feindlichen Elementen, wodurch das Aufsammeln der brauchbaren Teile zerstörter Combots zu einer strategisch bedeutsamen Tätigkeit wird. Für Solo- und Mehrspielerfreunde stehen jeweils über 30 Missionen bereit. **(mash)**

Metal Fatigue – Facts

- ▶ Hersteller: Zono/Psygnosis
- ▶ Genre: Echtzeit-Strategie
- ▶ Termin: 2. Quartal '99

Virtuelles *Vergnügen*



Eine Art der Informationsbeschaffung sind Gespräche (Dreamland)

In gar nicht so weit entfernter Zukunft erwartet uns ein virtuelles Vergnügen, das sämtliche Computerspiele in den Schatten stellen soll. Auf der Raumstation **Dreamland** können Sie in eine vom Rechner erzeugte künstliche Welt eintauchen und dort unglaubliche Abenteuer erleben – das Holodeck der Enterprise und der Film »Westworld« lassen grüßen. Damit Ihnen dort nichts passiert, verhindert eine Sicherheitsfunktion körperliche Schäden. Als doch jemand von Dreamland zurückkehrt, der offensichtlich dort verletzt wurde, kommen Sie in der Rolle eines Journalisten ins Spiel.

Nach und nach entdecken Sie, was es in Wirklichkeit mit dem Vergnügungspark auf sich hat. Bis dahin warten jedoch viele Rätsel auf Sie in diesem Adventure, das vom tschechischen Entwickler Top Galaxy im Sommer endgültig fertiggestellt werden soll. **(mash)**

Dreamland – Facts

- ▶ Hersteller: Top Galaxy
- ▶ Genre: Adventure
- ▶ Termin: 2. Quartal '99

Verbrechen lohnt sich

Wollten Sie immer schon mal sehen, daß Verbrechen sich rechnet? Dann liegen Sie bei **Streetwars** von Infogrames wahrscheinlich genau richtig.

Als Gangsterboß müssen Sie ein Imperium aufbauen und mit Hilfe von allerlei fiesen Tricks verteidigen. Sie bestechen Beamte, erhöhen Ihr Einkommen durch Überfälle, Erpressungen und andere rechtlich nicht unbedingt korrekte Aktionen. Natürlich sind Sie nicht der einzige, der die wirtschaftlichen Vorteile des Verbrechens erkannt hat. Es gilt daher, sich gegen jede Menge anderer Banden durchzusetzen. Ihr Aktionsraum beginnt in einem einzigen Gebäude; sind Sie erfolgreich, kontrollieren Sie bis zu fünf Städte. In den 50 Missionen haben Sie die Möglichkeit, unterschiedliche Gebäude zu errichten und dabei allerlei zwielichtige Gestalten kennenzulernen. Waren Sie 1997 schon vom Quasi-Vorgänger **Constructor** angetan, wird Ihnen Streetwars wohl bestimmt auch gefallen. **(nr/mash)**



Hier sitzt der Boß: Vom Hauptquartier aus koordinieren Sie all Ihre Aktionen. (Streetwars)

Streetwars – Facts

- ▶ Hersteller: System3/Infogrames
- ▶ Genre: Echtzeit-Strategie
- ▶ Termin: Mai '99

Bug-Report

Der Fehlerteufel schlägt nicht nur bei Zeitschriften zu, er plagt auch Programmierer. Doch während gedruckte Ausrutscher oft noch lustig sind, treibt ihre digitale Variante den Spieler leicht an den Rand des Wahnsinns. Wir berichten über aktuelle Fälle.

Die Siedler 3

Ein besonders heftiger Sturm im Wasserglas tobte um diesen Bestseller aus Mülheim/Ruhr. Kurz nach Verkaufsbeginn mokierten sich etliche Spieler über vermeintliche Bugs und ein seltsames Verhalten ihrer Siedler. Bei den Betroffenen produzierten die Eisenschmelzen nur Schweine, aus den Wohnhäusern kamen keine neuen Einwohner, die Bäume blieben klein, Waren verschwanden vom Marktplatz und der Anlegestelle, die Soldaten hatten fast keinen Kampfwert, die Alkoholproduktion ergab kein Mana, und die Kasernen orderten keine Waffen. Des Rätsels Lösung verbirgt sich im raffinierten Kopierschutz, der nach veränderten Dateien Ausschau hält. Leider tritt dieser Effekt nicht nur bei Raubkopien auf, sondern kann zusätzlich auch von einer Virenverseuchung hervorgerufen werden. Speziell CIH-Viren verursachten den größten Ärger, da viele Virenscanner sie nicht entdecken und selbst nach einer Entfernung des Störenfrieds eine Neuinstallation des Spiels notwendig ist. Zusätzlich gibt es Unverträglichkeiten mit älteren CD-ROM-Laufwerken, eine falsche Missionsbeschreibung und Desync-Schwierigkeiten im Multiplayer-Modus. Diese und weitere Fehler werden durch ein Update auf die Version 1.23 weitgehend behoben. Zusätzlich sind weitere Verbesserungen geplant, die zum Zeitpunkt der Auslieferung dieses Heftes von der Siedler-3-Homepage herunterladbar sein sollten. Nicht gelöst ist bislang das Problem der sich ineinander verkeilenden Schiffe und einige Schwächen im Verhalten der Computergegner. Auch der Umstand, daß Blue Byte kein gedrucktes Handbuch beilegte, sondern auf die Online-Erklärungen vertraute, hat manchen Käufer vergrätzt. Angesichts der Zahl der ausgelieferten Exemplare war die Menge an Beanstandungen jedoch überraschend gering, wie uns von Fachhändlern versichert wurde.

Patches:
www.bluebyte.de
PC-Player-CD 3/99

Bei den Siedlern verkeilen sich noch immer die Schiffe.

Mankind

Etliche Leserpost erreichte uns zu diesem Online-Spiel, wobei bemängelt wurde, daß Cryo das Produkt bereits verkauft, obwohl es bislang noch nicht einmal richtig fertiggestellt ist. In der Tat hoffte man beim Entwicklerteam wohl darauf, die Macken und fehlenden Funktionen durch Patches nachzubessern und hinkt nun kräftig dem Zeitplan hinterher. Zum Zeitpunkt der Drucklegung dieses Heftes jedenfalls war Mankind noch nicht vernünftig spielbar – wir hoffen, in der nächsten Ausgabe einen Test nachzuschieben.

Patches:
www.mankind.net

Baldur's Gate

Natürlich tauchten auch bei Baldur's Gate einige Bugs auf, die jedoch zum Großteil durch ein Update auf Version 1.14315 behoben werden. Viel gravierender ist für die Besitzer der deutschen Version die Ausstattung des Produktes. Das ursprüngliche Handbuch wurde um die Hälfte gekürzt, wobei insbesondere der zum Nachschlagen vorgesehene Anhang entfiel. Interplay begründete dies mit der Arbeit und den hohen Kosten, die entstünden, wenn man das Material in fünf Sprachen übersetzte – wahrscheinlich hat man dort nicht mit den hervorragenden Verkaufszahlen gerechnet. Während das dünnere Handbuch noch zu verschmerzen ist, stößt besonders das Fehlen der gedruckten Karten auf Unverständnis. Speziell die Karte der Stadt Baldur_s Gate ist eine nützliche Hilfe, um unnötiges Umherirren zu vermeiden. Als Reaktion hat sich Interplay entschlossen, die Karten allen zukünftig produzierten Auflagen beizulegen, die erste Missions-CD damit auszustatten und möglicherweise auch in den Spielezeitschriften zu veröffentlichen.

Patches:
www.interplay.com
PC-Player-CD 4/99

Caesar 3

Viele Spieler hatten ihre liebe Mühe, bei den harten Anforderungen der Römersimulation auf einen grünen Zweig zu kommen, daher erweitert der Patch auf Version 1.01.0 die Zahl der Schwierigkeitsstufen auf ganze fünf. Zusätzlich kann man jetzt die Götterstrafen ausschalten, Wölfe und Schafe beseitigen, wenn diese im Weg stehen, und erfahren, woher ein Händler kommt. **(tw)**

Patches:
www.sierra.com
PC-Player-CD 3/99

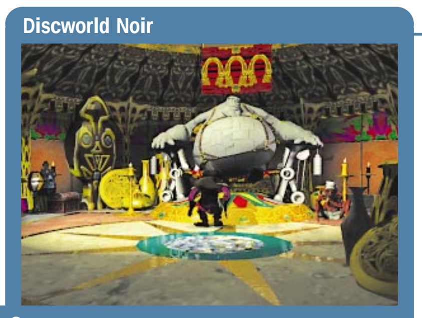
ERFAHRUNGEN TEILEN UND FRUST ABLASSEN ...

Mitgeteiltes Leid ist halbes Leid: Wenn Ihnen nach längerer Beschäftigung mit einem Titel Bugs auffallen, dann freuen wir uns über eine Nachricht von Ihnen. Bei offensichtlichen Fehlern werden wir uns mit den Herstellern in Verbindung setzen und gegebenenfalls auf dieser Seite darüber berichten. Besonders interessant sind natürlich Probleme mit aktuellen Spielen. Unsere Anschrift:
WEKA Consumer Medien GmbH,
Redaktion PC Player, Stichwort:
Bug Report, Gruber Str. 46a, 85586 Poing
E-Mail: bugspcp@aol.com

Release-Liste

Aktuelle Erscheinungstermine

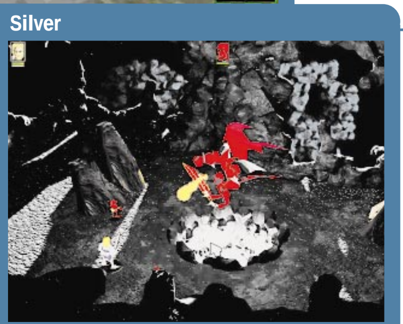
Discworld Noir



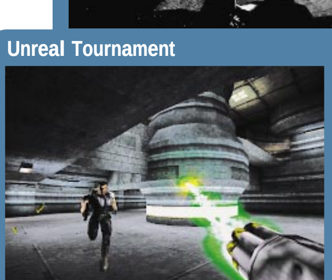
MechWarrior 3



Silver



Unreal Tournament



Die Völker



X-Wings: Alliance



Wenn Sie einen kompakten Überblick über die aktuellsten Spieleneuerscheinungen haben wollen, dann sind Sie auf dieser Seite goldrichtig. Jeden Monat finden Sie hier die wichtigsten Releasedaten und Updates; und damit Sie die Änderungen gleich erkennen, haben wir sie rot markiert.

Titel	Hersteller	Genre	Termin
AD&D Planescape: Torment	Interplay	Rollenspiel	3. Quartal '99
Age of Empire 2	Microsoft	Echtzeit-Strategie	2. Quartal '99
Black and White	Lionhead/Electronic Arts	Strategie	3. Quartal '99
Civilization: Call to Power	Activision	Strategie	März '99
C&C 3 – Tiberian Sun	Westwood/Electronic Arts	Echtzeit-Strategie	Mai '99
Conquest	Digital Anvil/Microsoft	Echtzeit-Strategie	3. Quartal '99
Daikatana	Ion Storm/Eidos	3D-Action	März '99
Diablo 2	Blizzard/Sierra	Action-Rollenspiel	2. Quartal '99
Discworld Noir	Perfect/GT Interactive	Adventure	April '99
Driver	Reflections/GT Interactive	Rennspiel	Mai '99
Dungeon Keeper 2	Bullfrog/Electronic Arts	Echtzeit-Strategie	2. Quartal '99
Freelancer	Digital/Anvil/Microsoft	Genre-Mix	2000
Force Commander	LucasArts	Echtzeit-Strategie	3. Quartal '99
Gothic	Piranha Bytes	Rollenspiel	3.Quartal '99
Heavy Gear 2	Activision	SF-Simulation	März '99
Heroes of Might & Magic 3	New World Computing/UbiSoft	Strategie	März '99
Homeworld	Yosemite/Sierra	Strategie	April '99
Indiana Jones und der Turm von Babel	LucasArts	Action-Adventure	September '99
Imperialismus 2	SSI	Strategie	März '99
Interstate '82	Activision	Action	Juli '99
Jagged Alliance 2	Sir-Tech/Topware	Strategie	Mai '99
Lady, Mage & Knight	Attic/Infogrames	Rollenspiel	2. Quartal '99
Lands of Lore 3	Westwood/EA	Rollenspiel	März '99
Loose Cannon	Digital Anvil/Microsoft	Action	4.Quartal '99
Mashines	Acclaim	Echtzeit-Strategie	2. Quartal '99
MechWarrior 3	FASA Interactive	SF-Simulation	Mai '99
Messiah	Shiny/Interplay	Action	3. Quartal
Panzer Elite	Wings Simulation/Psygnosis	Simulation	März '99
Outcast	Infogrames	Action-Adventure	April '99
Quake 3 Arena	id Software/Activision	Action	3. Quartal
Seven Kingdoms 2	Interactive Magic	Strategie	2. Quartal '99
Shadow Company	Interactive Magic	Strategie	März '99
Silver	Infogrames	Action-Rollenspiel	April '99
Star Trek: New Worlds	Interplay	Echtzeit-Strategie	2. Quartal '99
Starlancer	Digital Anvil/Microsoft	SF-Simulation	4. Quartal '99
System Shock 2	Looking Glass/EA	Rollenspiel	4. Quartal '99
Tonic Trouble	Ubi Soft	Action-Adventure	1. Quartal '99
Total Annihilation: Kingdoms	Cavedog/GT Interactive	Echtzeit-Strategie	2. Quartal '99
Ultima 9: Ascension	Origin/EA	Rollenspiel	2. Quartal '99
Unreal Tournament	Epic/GT Interactive	3D-Action	April '99
Verkehrsgigant, Der	JoWood	Wirtschaftsimulation	2. Quartal '99
Völker, Die	JoWood	Strategie	Mai '99
Warzone 2100	Eidos	Echtzeit-Strategie	April '99
Wet Attack	New Generation/CDV	Action-Adventure	April '99
X-Wing: Alliance	LucasArts	SF-Simulation	März '99

SPIELE-CHARTS

LESER TOP 20 PC Player

Platz	(Vormonat)	Titel / Hersteller
1	(1)	**Half Life (deutsch)** Sierra/Impressions
2	(5)	**Need for Speed 3** Electronic Arts
3	(9)	**Tomb Raider 3** Eidos
4	(6)	**FIFA 99** Electronic Arts
5	(2)	**Die Siedler 3** Blue Byte
6	(3)	**Unreal** GT Interactive
NEU 7	(NEU)	**Dark Project: Der Meisterdieb** Eidos
8	(8)	**Starcraft** Blizzard
9	(4)	**Anno 1602** Sunflowers
10	(11)	**NHL 99** EA Sports
NEU 11	(NEU)	**Fallout 2** Interplay
12	(7)	**Commandos** Eidos
NEU 13	(NEU)	**Falcon 4.0** Microprose
14	(12)	**Grim Fandango** LucasArts/THQ
15	(10)	**Caesar 3** Sierra/Impressions
16	(17)	**Age of Empires** Microsoft
17	(13)	**Final Fantasy 7** Eidos
NEU 18	(NEU)	**Oddworld: Abe's Exoddus** GT Interactive
19	(–)	**Battlezone** Activision
NEU 20	(NEU)	**Gangsters** Eidos

Quelle: Leserzuschriften an die Redaktion PC Player. Erhebungszeitraum Januar 1999.

VERKAUFS-CHARTS

Platz	(Vormonat)	Titel / Hersteller
1	(NEU)	**Baldur's Gate** Interplay
2	(2)	**Die Siedler 3** Blue Byte
3	(1)	**Tomb Raider 3** Eidos
4	(3)	**Anno 1602** Sunflowers
5	(14)	**Dark Project: Der Meisterdieb** Eidos
6	(4)	**FIFA 99** EA Sports
NEU 7	(NEU)	**Falcon 4.0** Microprose
8	(8)	**Railroad Tycoon 2** Take 2
9	(5)	**Caesar 3** Sierra/Impressions
10	(6)	**Need for Speed 3** Electronic Arts
11	(9)	**Gangsters** Eidos
12	(7)	**European Air War** Microprose
13	(10)	**N.I.C.E. 2** Magic Byte
14	(15)	**Age of Empires** Microsoft
15	(19)	**Star Wars: Rogue Squadron** LucasArts
NEU 16	(NEU)	**Delta Force** Novalogic
17	(–)	**Flight Simulator 98** Microsoft
18	(–)	**Combat Flight Simulator** Microsoft
19	(17)	**Anstoss 2 Gold** Ascaron
NEU 20	(NEU)	**World War 2 Fighters** Electronic Arts

Quelle: Media Control. Erhebungszeitraum: 16.–31. Januar 1999.

MITMACHEN UND GEWINNEN

Neben den aktuellen Verkaufscharts aus Deutschland, England und den USA finden Sie auf dieser Seite die Leser-Hitparade von PC Player. Hier stehen die Titel weit oben, die gerade mit Begeisterung gespielt werden. Wählen Sie mit, um ein möglichst repräsentatives Ergebnis zu garantieren. Als zusätzliche Motivation verlosen wir jeden Monat unter allen Einsendern Topspiele aus den Charts oder einige Hardware-Leckerbissen.

Um mitzumachen, schnappen Sie sich einfach die »Leservotum«-Postkarte, die Teil des Karton-Beiheftes in jeder Ausgabe ist. Auf der Vorderseite können Sie unter »Wertungen für die Charts« Ihre drei aktuellen Lieblingsspiele angeben. Wenn Sie gerade den Kugelschreiber in der Hand haben, könnten Sie außerdem gleich die Rückseite bearbeiten und uns wissen lassen, was Ihnen in dieser Ausgabe von PC Player am besten gefallen hat. Denken Sie bitte an Ihre Absenderangabe, gönnen Sie dem Kärtchen eine Briefmarke, und versenken Sie das gute Stück im nächstgelegenen Briefkasten.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

USA-CHARTS

Platz	(Vormonat)	Titel / Hersteller
1	(3)	**Baldur's Gate** Interplay
2	(2)	**Cabela's Big Game Hunter 2** Activision
3	(1)	**Starcraft: Brood War** Blizzard
4	(8)	**Flight Simulator 98** Microsoft
5	(6)	**Indiziertes Spiel** Sierra/Impressions
6	(10)	**Deer Avenger** Sierra/Impressions
7	(5)	**Combat Flight Simulator** Microsoft
8	(-)	**Unreal** GT Interactive
9	(9)	**Age of Empires: Rise of Rome** Microsoft
10	(-)	**Myst** The Learning Company

Quelle: PC Data, Erhebungszeitraum: Januar 1999.

ENGLAND-CHARTS

Platz	(Vormonat)	Titel / Hersteller
1	(NEU)	**Baldur's Gate** Interplay
2	(3)	**Indiziertes Spiel** Sierra/Impressions
3	(2)	**Tomb Raider 3** Eidos
4	(1)	**FIFA 99** EA Sports
5	(4)	**Combat Flight Simulator** Microsoft
6	(5)	**Gangsters: Organised Crime** Eidos
7	(7)	**South Park Screensaver** Telstar
8	(–)	**The Simpsons: Virtual Springfield** Fox Interactive
9	(NEU)	**Die Siedler 3** Blue Byte
10	(6)	**Colin McRae Rally** Codemasters

Quelle: CTW, Erhebungszeitraum: Januar 1999

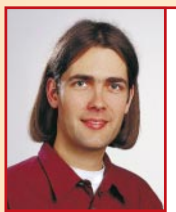
GEWINNER



Der Preis diesmal von Microprose: 5 mal Falcon 4.0

Gewinner:
Corrina Adolph, Wolfsburg
Andreas Dietrich, Walpertskirchen
Michael Maurer, München
Martin Scholz, Cottbus
Martin Stingl, Regesbostel

Roland Austinat



Kürzel: ra
Alter: 28
Geburtsort: Essen
Lieblings-Link: www.vgmusic.com

Udo Hoffmanns Weihnachtsurlaub gefiel ihm so gut, daß er nach diesem Erlebnis gleich den ganzen Februar freinahm. Doch schon nach einer Woche fehlen mir Flüche und Gesänge aus dem verdächtig stillen Nachbarzimmer – Kollege Werner arbeitet vermutlich außer Haus an seiner Werwolf-Karnevalsverkleidung. Zeit, sich zu Autoren-Lesungen in verrauchtenCafés zu flüchten.

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- Grim Fandango
- Quest for Glory 5: Dragon Fire
- Wing Commander Secret Ops

Zur Zeit in meinem CD-Player:
Thomas Dolby: The Gate to the Mind's Eye Soundtrack

Zur Zeit auf meinem Nachttisch:
(The Making of) James Cameron's Titanic

Manfred Duy



Kürzel: md
Alter: 38
Geburtsort: Singen
Lieblings-Link: www.fortunecity.de

Da meine dürftigen Einkünfte nicht für einen angemessenen Zweitwohnsitz reichen, will ich mich ersatzweise auf einer deutschsprachigen Website häuslich einrichten. Der oben genannte Link entführt Sie in eine virtuelle Großstadt, deren Häuser, sprich Sites, von den Benutzern selber gestaltet und verwaltet werden. Jeder neue Untermieter bekommt 20 MByte Platz zur Selbstverwirklichung – und zwar gratis, versteht sich.

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- Alpha Centauri
- Heroes 2: Price of Loyality
- Starcraft: Brood War

Zur Zeit in meinem CD-Player:
Dead & Gone 1: Trauermärsche

Zur Zeit auf meinem Nachttisch:
Terry Brooks: Dämonensommer

Henrik Fisch



Kürzel: hf
Alter: 33
Geburtsort: Hamburg
Lieblings-Link: www.hexenworld.com

Unser Chef Manfred kommt an und legt fest, daß in diesem Monat die Lieblings-Site angesagt ist. Meine eigene Site zu nennen wäre irgendwie doof (Sie wissen schon: www.softfisch.com), und die ganzen »ab 18« und »Kreditkarten«-Sites, die ich jeden Monat abgrase ... äh ... lassen wir das. Da bleibt eigentlich nur mein Lieblingsspiel: Q..., äh, ich meine natürlich D..., äh, also ich spreche von Hexen 2

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- Heretic 2
- Hexen 2
- Cinema 4D SE

Zur Zeit in meinem CD-Player:
Hexen 2: Die Audio-Tracks

Zur Zeit auf meinem Nachttisch:
Lisa Smedman: Shadowrun 32 – Blutige Jagd

Udo Hoffmann



Kürzel: uh
Alter: 30
Geburtsort: Essen
Lieblings-Link: www.letourdefrance.com

Urlaub! Ich hatte die Wahl: Vier Wochen Rio de Janeiro im Acapulco-Hotel mit persönlicher Strandhosteß, jeden Tag Cocktails, Ganzkörper-Massagen und als Höhepunkt Szene-Parties bis zum Abwinken. Oder in meiner windigen Bude hocken, ab und zu mal vor die Tür gehen und als Höhepunkt Supermarkteinkäufe. Also, wissen Sie ... wer will schon ins überhitzte Brasilien, in München ist das Klima viel gesünder. und außerdem günstiger.

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- Baldur's Gate
- Superbike
- Powerslide

Zur Zeit in meinem CD-Player:
Rammstein: Herzeleid

Zur Zeit auf meinem Nachttisch:
Maria Szepes: Der rote Löwe

Jochen Rist



Kürzel: jr
Alter: 23
Geburtsort: Ravensburg
Lieblings-Link: www.wetter.de

Der Winter schlägt zurück. Egal, wohin das Auge blickt, blendet greller Schnee monitorgeplagte Augen. Ob bei Rutschpartien auf spiegelglatten Kreuzungen, während des Entfernens festgefrorenen Eises auf der Windschutzscheibe oder bei Startschwierigkeiten – immer wieder ertappe ich mich eifrig lästernd über diese leidige Fröstelei. Also Petrus: Wann wird's mal wieder richtig Sommer?

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- Starsiege: Tribes
- Fallout 2 (US)
- Beavis & Butthead Do U

Zur Zeit in meinem CD-Player:
DJ Krust: Warhead

Zur Zeit auf meinem Nachttisch:
Stephen Baxter: Zeitschiffe

Martin Schnelle



Kürzel: mash
Alter: 28
Geburtsort: Hagen/NRW
Lieblings-Link: www.garbage.com

Auf der offiziellen Website von Garbage findet sich sicherlich kein Müll, sondern Soundfiles, Videos und Texte zu der 3/4-US-Band. Ansonsten traktiere ich meine Kollegen mit der gerade aufgestockten Sammlung von Garbage-Maxi-CDs und prüfe, welches der in der letzten Ausgabe getesteten Lautsprechersysteme wohl am geeignetsten ist, die heiligen Hallen unseres Verlagsgebäudes von Poing zu beschallen ...

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- Falcon 4.0
- Starsiege: Tribes
- Half-Life (deutsch)

Zur Zeit in meinem CD-Player:
Garbage: Special (Maxi-CD)

Zur Zeit auf meinem Nachttisch:
Perry Rhodan Band Nr. 1950

Stefan Seidel



Kürzel: st
Alter: 28
Geburtsort: Bad Berleburg
Lieblings-Link: www.Battle.net

Diablo fasziniert mich immer wieder. Oft benutzte ich obigen Link, um zu erfahren, wann die Mac-Version von Diablo endlich fertiggestellt sein würde, da mein bester Freund im fernen Sauerland Mac-User ist. Eine lange Zeit des ungeduldigen Wartens begann. Seit einiger Zeit kämpfen wir uns nun endlich gemeinsam durch finstere Gewölbe ... Das durchlebte Drama wird sich wohl bei »Diablo 2« wiederholen ...

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- FIFA 99
- Need for Speed 3
- Diablo

Zur Zeit in meinem CD-Player:
Meatloaf: Bat out of Hell II

Zur Zeit auf meinem Nachttisch:
Stephen King & Peter Straub: Talisman

Thomas Werner



Kürzel: tw
Alter: 31
Geburtsort: Duisburg
Lieblings-Link: Der Held aus »Zelda« (N64)

Ich halte das Internet nach wie vor für ein Phantom – ersonnen in den Köpfen cleverer Marketingmanager. Das unentbehrliche Internet, über das überall berichtet wird, existiert nämlich nicht. Mein Internet jedenfalls ist lahm, voller Unsinn und veralteter Infomationen. Da greife ich doch lieber zum Lexikon und spiele in der gesparten Zeit mit Link, dem Helden der Zelda-Videospiele.

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- Alpha Centauri
- Quest for Glory 5: Dragon Fire
- 3D Railroad Master

Zur Zeit in meinem CD-Player:
Björk: Alle CDs...

Zur Zeit auf meinem Nachttisch:
Gunnar Heinsohn: Lexikon der Völkermorde



start Patch mal wieder

Thomas Werner

»Best Buy«

aktuelle Kaufempfehlungen der Redaktion:

- Action:
  Half-Life (Sierra)
  Test in PC Player 12/98
- Action-Adventure:
  Dark Project –
  Der Meisterdieb (Eidos)
  Test in PC Player 2/99
- Adventure:
  Grim Fandango (LucasArts)
  Test in PC Player 1/99
- Rennspiel:
  Racing Simulation 2 (Ubi Soft)
  Test in PC Player 11/99
- Rollenspiel:
  Baldur's Gate (Interplay)
  Test in PC Player 2/99
- Simulation:
  Falcon 4.0 (Microprose)
  Test in PC Player 2/99
- Sport:
  FIFA 99 (EA Sports)
  Test in PC Player 1/99
- Strategie (Echtzeit):
  Commandos (Eidos)
  Test in PC Player 7/98
- Strategie (Runden):
  Alpha Centauri (Firaxis)
  Test in PC Player 3/99
- Weltraumaction:
  Wing Commander: Prophecy
  Test in PC Player 2/98
- Wirtschaft & Aufbau:
  Die Siedler 3 (Blue Byte)
  Test in PC Player 1/99

Klar, Computerspiele sind inzwischen hochkomplexe Programme, an denen große Teams über Jahre hinweg arbeiten. Daher ist es nicht verwunderlich, wenn sich irgendwo in den riesigen Mengen Programmcode der ein oder andere Fehler verbirgt, der bei unvorhergesehenen Aktionen oder abstrusen Konfigurationen zu einem Absturz führt.



Bei einigen Exemplaren der US-Version von »Myth 2« wird beim Deinstallieren unter Umständen die Festplatte gelöscht.

Unschön ist es jedoch, wenn ein Großteil des Betatestings auf die Käufer ausgelagert wird. Wundersamerweise erscheinen die ersten Patches oft schon wenige Tage nach Verkaufsbeginn und korrigieren die augenfälligsten Fehler. Da liegt der Verdacht nahe, daß von den Firmen eine noch nicht fertige Version in die Regale gestellt wurde – der dumme Käufer soll gefälligst im Internet nach Patches Ausschau halten. Bei Konsolentiteln hingegen können sich die Hersteller solche Schlampereien nicht erlauben, und dort kommen solche Bug-Orgien wie am PC dann auch schlicht nicht vor.

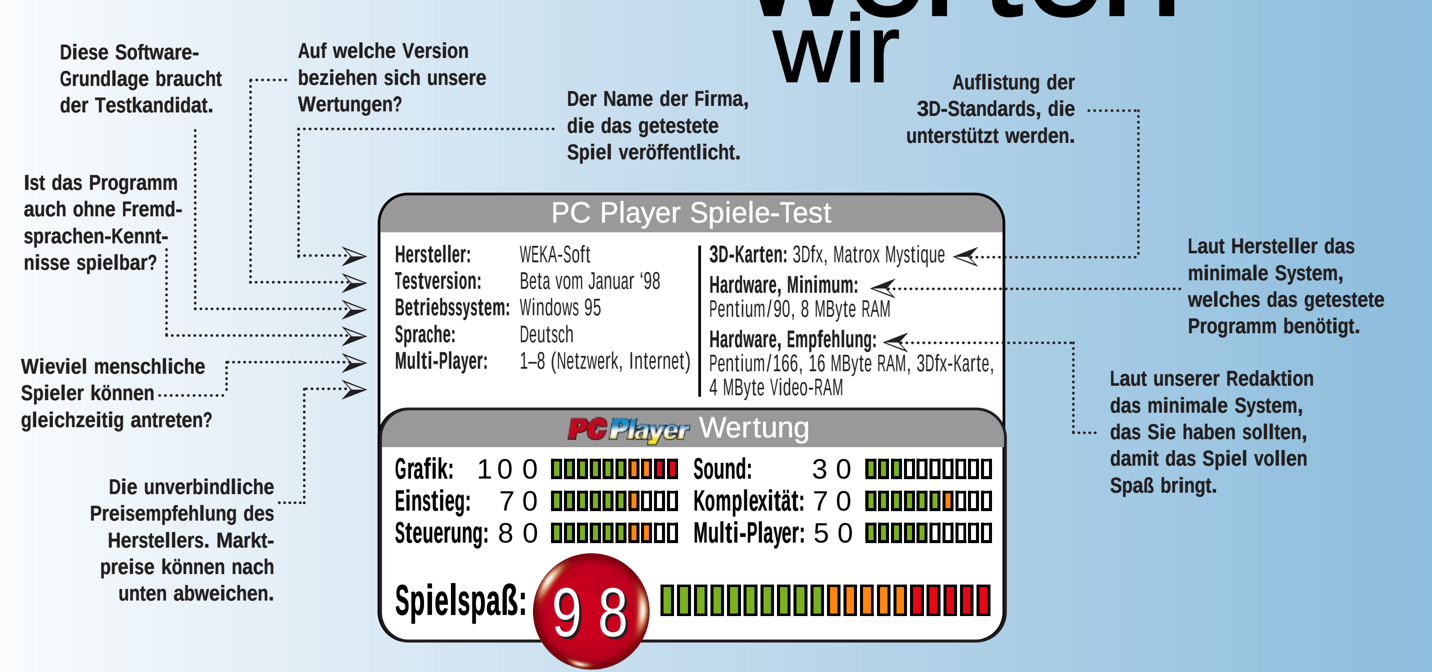
Ihre verständliche Wut über solchen Software-Murks lassen einige Leser dann an uns aus, denn sie erwarten, in den Testberichten über derartige Mängel aufgeklärt zu werden. Allerdings erhalten wir in vielen Fällen nur Vorabversionen – anders könnten wir ein Spiel nicht begutachten, bevor es in den Regalen steht. Dadurch sind wir jedoch gezwungen, den Aussagen der Hersteller zu glauben, die Stein und Bein schwören, daß die angemahnten Fehler in der Verkaufsversion behoben sein werden.

Uns bleibt nichts anderes übrig, als aktuelle Patches auf unsere CDs zu packen und auf entdeckte Probleme hinzuweisen. Daher reaktivieren wir ab dieser Ausgabe unsere altehrwürdige Rubrik »Bug Report« und werden Sie dort in loser Folge über die gröbsten Schnitzer der Hersteller informieren.

Thomas Werner

So werten wir

Kritisch, kompetent und gründlich: In den Testlabors von PC Player trennen sich schöne Spiele von faden Festplatten-Verschmutzern. Unser Bewertungskasten ist mit Informationen vollgepackt.



GRAFIK: Schöne Aussichten oder häßliches Geruckel? Die »Grafik«-Wertung verrät Ihnen, wie es um die visuellen Reize des besprochenen Spiels bestellt ist.

EINSTIEG: Aller Anfang ist schwer. Muß aber eigentlich nicht sein. Je höher die »Einstieg«-Wertung, desto schneller kommen Sie mit dem getesteten Programm zurecht.

STEUERUNG: Im Idealfall ist sie so lecker-leicht, daß sich das Programm fast von selber spielt. Mit undurchsichtigen Options-Wüsten erntet der Kandidat hingegen wenig Punkte.

SOUND: Hier gibt es Punkte für spannende Soundeffekte und mitreißende Musik, die zum Geschehen paßt. Komposition und Technik beeinflussen die Punktzahl mächtig.

KOMPLEXITÄT: Viele abwechslungsreiche Level, Varianten oder ein Editor sind die Schlüssel zu einer hohen Komplexitäts-Wertung.

MULTI-PLAYER: Wie hoch ist der Zusatz-Lustgewinn, wenn mehrere menschliche Spieler antreten? Unsere »Spielspaß«-Wertung bezieht sich explizit auf die Solo-Spielfreude!

SPIELSPASS





Auf den Punkt gebracht: Am Ende des Tages kommt es auf die »Spielspaß«-Wertung an. Egal, wie toll die Grafik ist oder was der Sound hergibt – der Spielspaß bleibt ausschlaggebend für die Kaufentscheidung. Ist das geprüfte Programm ein Motivationskünstler, oder regt es so wenig an wie die alljährliche Steuererklärung? Der Spielspaß wird fein auf einer Skala von 1 bis 100 bewertet, um ihn möglichst gut mit dem von anderen Spielen vergleichen zu können. Einen »Gold-Player« vergeben wir ab 85 »Spielspaß«-Punkten, den heiß begehrten »Platin Player« gibt's erst ab einer 90er-Note. Der Feinschliff (»72, 73 oder gar 74?«) wird auf einer Redaktionskonferenz besorgt, bei der alle Spieletester diese Wertung gemeinsam absegnen.

DIE DREI GEBOTE

PC Player hat sich drei Leitsätze auf die Fahne geschrieben, die bei jedem Test beherzigt werden.

»No Hype«

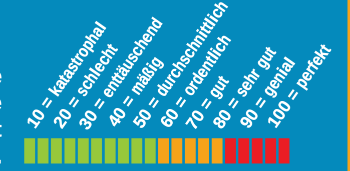
Keinen Respekt vor großen Namen. Bloß weil ein Spiel seit Jahren in aller Munde ist, muß es nicht automatisch ein Meisterwerk werden. In PC Player gibt es auch keine fragwürdigen Exklusiv-Deals, bei denen noch vor Beginn des Testvorgangs bestimmte Wertungen in Aussicht gestellt werden.

»Aktualität ist gut, Seriosität ist besser«

Um Sie möglichst aktuell über neu erscheinende Spiele zu informieren, testen wir manchmal auch Vorabversionen und Betas. Die müssen allerdings wirklich testreif sein. Sollten noch eklatante Mängel in einer »testfähigen« Version bestehen, die angeblich noch bereinigt werden, dann schieben wir die Besprechung im Zweifelsfalle um einen Monat und warten lieber auf die Endversion.

»Play hard«

Ein PC-Spiel ist in der Regel eine 100-Mark-Investition; also eine Größenordnung, die man nicht leichtfertig verplempern möchte. Die Tests von PC Player sind sachlich-streng, damit Sie kein Geld für Mittelmaß und Murks vergeuden. Sprich: Unser Wertungsspektrum fängt nicht erst bei 70 Punkten an. Damit es bei aller Härte fair zugeht, wird jedes Programm von einem Tester beurteilt, der das entsprechende Genre schätzt und kennt.



PC Player wertet generell auf einer Skala von 1 bis 100. Bei den kleineren Sub-Wertungen wie Grafik, Sound und so weiter beschränken wir uns auf Zehner-Schritte. Die Spielspaß-Wertungen werden hingegen in Redaktionskonferenzen auf den Punkt genau zurechtgeschmirgelt.



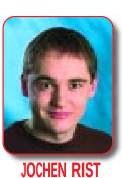
1999 APRIL

Die Reihenfolge der Spiele richtet sich nach der Punkte-Wertung im Test. Schneiden zwei Spiele mit der gleichen Punktzahl ab, wird alphabetisch geordnet. Ein Strich bei einem der Redakteure bedeutet lediglich, daß dieser das Spiel nicht oder nicht lange genug gesehen hat, um sich eine eigene Meinung zu bilden.


ROLAND AUSTINAT


MANFRED DUY


UDO HOFFMANN


JOCHEN RIST


MARTIN SCHNELLE


STEFAN SEIDEL


THOMAS WERNER

Spielename	Genre	Punkte	Roland Austinat	Manfred Duy	Udo Hoffmann	Jochen Rist	Martin Schnelle	Stefan Seidel	Thomas Werner	Seite
Superbike World Championship	Rennspiel	87	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★	108
Jägermeister, Der	Simulation	83	★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★★	93
Rollercoaster Tycoon	Wirtschaftssimulation	83	★★★	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★	★★★★	★★★★★	72
Pizza Syndicate	Wirtschaftssimulation	82	★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★	★★★★★	112
Requiem	Action	80	★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★★	78
Skat 3000	Simulation	73	–	★★★★	★★★	★★★	–	★★★	★★★	96
Gruntz	Denkspiel	70	–	★★★★	★★★	★★★	★★	★★	★★★★	117
Laura	Adventure	70	★★★★	★★★★	★★★★	★★★	★★★★	★★★	★★★★	102
Beavis & Butt-Head Do U	Adventure	69	★★★★	★	★★★	★★★★	★★★	★★	★★★	104
Power Pool	Sport	69	–	★★	★★★	★★★	★★★	★★★	★★★	125
Rainbow Six: Eagle Watch	Strategie-Action	68	★★★	★★★	★★★	★★★	★★★★	★★★	★★★★	122
Dominant Species	Strategie	66	–	★★★	–	★★★	★★	★★★	★★★★	98
A Bug`s Life	Action	64	★★★	★★★	–	★★★★	★★★	★★★★	–	124
Starshot	Geschicklichkeit	64	★★★★	★★★★	★★	★★★	★★	★★★	★★★	118
Saga	Strategie	63	–	★★★	★★★	★★★	★★★	★★★	★★★	100
Urbi et Orbi	Wirtschaftssimulation	63	–	★★★★	★★★	★★★	★★★★	★★★★	★★★★	121
Brian Lara Cricket	Sport	62	★★	★★★★	–	★★★	–	–	★★★	86
Close Combat 3	Strategie	60	★★★	★★★★	★★	★★★	★★★	–	★★★	120
Pro 18 Golf (WTG)	Sport	60	★★★	★★★★	–	–	★★★	★★★	★★★	123
Combat Pilot	Flugsimulation	52	★★	★★	★★	★★★	★★★	–	★★	106
Deo Gratias	Strategie	51	★★	★★★	★★★	★★★	★★	★★★	★★★	94
Mah Jongg	Denkspiel	49	★★★	★★★	★★	★★	★★	★★	★★	99
Eliminator	Action	48	★	★★★	–	★★★	★★★	★★★	★★	84
Elite Darts	Simulation	34	★	★★	★	★	★	★★	★	105
3D Flipper XXL	Flipper	30	★★	★★	–	★★★	–	–	★★	86
Deer Avenger	Action	25	★	★	★★	★★	★	★★	★	90
Big Game Hunter 2	Simulation	22	★	★	★	★	★	★★	★	92

Die besten Spiele der letzten drei Ausgaben:

Spielename	Genre	Punkte	Roland Austinat	Manfred Duy	Udo Hoffmann	Jochen Rist	Martin Schnelle	Stefan Seidel	Thomas Werner	Ausgabe
FIFA 99	Sport	92	★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	1/99
Links LS 99	Sport	92	★★★★★	★★★★★	★★★	–	–	★★★★★	★★★★★	2/99
Dark Project: Der Meisterdieb	Action-Adventure	91	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	2/99
Falcon 4.0	Flugsimulation	90	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	–	★★★★★	2/99
NBA Live 99	Sport	90	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★	–	★★★★	★★★★★	1/99
Grim Fandango	Adventure	89	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	1/99
Alpha Centauri	Wirtschaftssimulation	88	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★	3/99
World War 2 Fighters	Flugsimulation	86	★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	–	★★★★★	1/99
Baldur's Gate	Rollenspiel	85	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	2/99
Fallout 2	Rollenspiel	85	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★	1/99
Oddworld: Abeïs Exoddus	Action-Adventure	85	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	–	★★★★	★★★★	1/99
Siedler 3	Wirtschaftssimulation	85	★★★	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★	1/99
Starcraft: Brood War	Zusatz-CD	85	★★★	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★	3/99
Ultima Online: The Second Age	Rollenspiel	85	★★★★	★★★★★	★★★★	–	–	★★★★	★★★★	3/99
King's Quest 8: Maske der Ewigkeit	Adventure	84	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★	1/99
Quest for Glory 5: Dragon Fire	Adventure	84	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★	–	★★★★	★★★★	3/99
Speed Busters	Rennspiel	84	★★★	★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★	2/99
Kurt	Wirtschaftssimulation	81	★★★	★★★★	★★★	★★★★	★★★	★★★★	★★★★★	3/99
SimCity 3000	Wirtschaftssimulation	80	★★★	★★★★	★★★	★★★★	★★★★	★★★	★★★★★	3/99

Die Geschmäcker sind verschieden: Im Index können Sie herausfinden, wie gut oder schlecht Ihrem »Lieblingsredakteur« die monatliche Spieleauswahl gefällt. Daß Strategiefans einem Echtzeit-Spektakel gute Noten geben, ist klar. Begeistern sich selbst dem Genre eher neutral eingestellte Tester für ein solches Spiel, dürfen auch »Normalspieler« einmal einen Blick riskieren. Absolute Spitzentitel bekommen fünf Sterne, Durchschnittsware drei und absoluter Schund einen Stern. Die Zwischenstufen vier und zwei Sterne differenzieren diese Einteilung weiter.

Wirtschaftssimulation für Fortgeschrittene und Profis

Rollercoaster Tycoon

Herrrrrreinspaziert meine Damen und Herren, ein kunterbunter und mopsfideler Erlebnispark wartet auf alle Vergnügungssüchtigen, die schon immer von ihrem ganz persönlichen Oktoberfest geträumt haben.



Die Konstruktion mehrerer verschlungener Achterbahnen ist zwar grundsätzlich möglich, erfordert aber einen begabten Konstrukteur.

Eigentlich müßte man Chris Sawyer, dem Chefprogrammierer von »Rollercoaster Tycoon«, ja böse sein, denn seine Wirtschaftssimulation bedient sich schamlos aus dem Ideentopf des Bullfrog-Klassikers »Theme Park«. Hier wie dort geht es um den in Echtzeit betriebenen Aufbau eines Rummelplatzes mit allen Fahrgeschäften, Freßbuden, Grünanlagen und Wanderpfaden. Da jedoch das angegraute DOS-Spiel aus Geschwindigkeitsgründen heute nicht mehr vernünftig betreibbar ist und auch sonst keine brauchbare Rummelplatzsimulation existiert, schieben wir mal die Plagiatsvorwürfe wohlwollend beiseite. Die Herkunft des spielerischen Gundkonzepts wäre geklärt, verbleiben noch Optik und Steuerung. Aber da erinnerte sich der gute Chris an seinen feinen Wirtschaftsklassiker »Transport Tycoon«. Dessen isometrische und in Quadratfelder aufgeteilte Landschaft mit Höhenstufen und Seen hatte sich ja als brauchbar erwiesen, selbiges gilt für die praktikable Bedienung. Die erfolgte über teilanimierte und frei postierbare Minifenster, die in beliebiger Anzahl über die zoombare Karte gelegt wurden. Sowohl die übersichtliche Fenstersteuerung als auch die in 90-Grad-Schritten drehbaren Iso-Karten finden sich in beinahe unveränderter Form beim Rollercoaster Tycoon wieder, und genau wie der Transport Tycoon lebt auch diese Jahrmarktsimulation vor allem von der ameisengleich wimmelnden Unzahl entzückend animierter Fahrzeuge und Personen.

Ab und an regnet es, in diesem Falle spannen die Besucher ihre Schirme auf und bevorzugen überdachte Fahrwerke.

Zeitdruck ohne Hektik

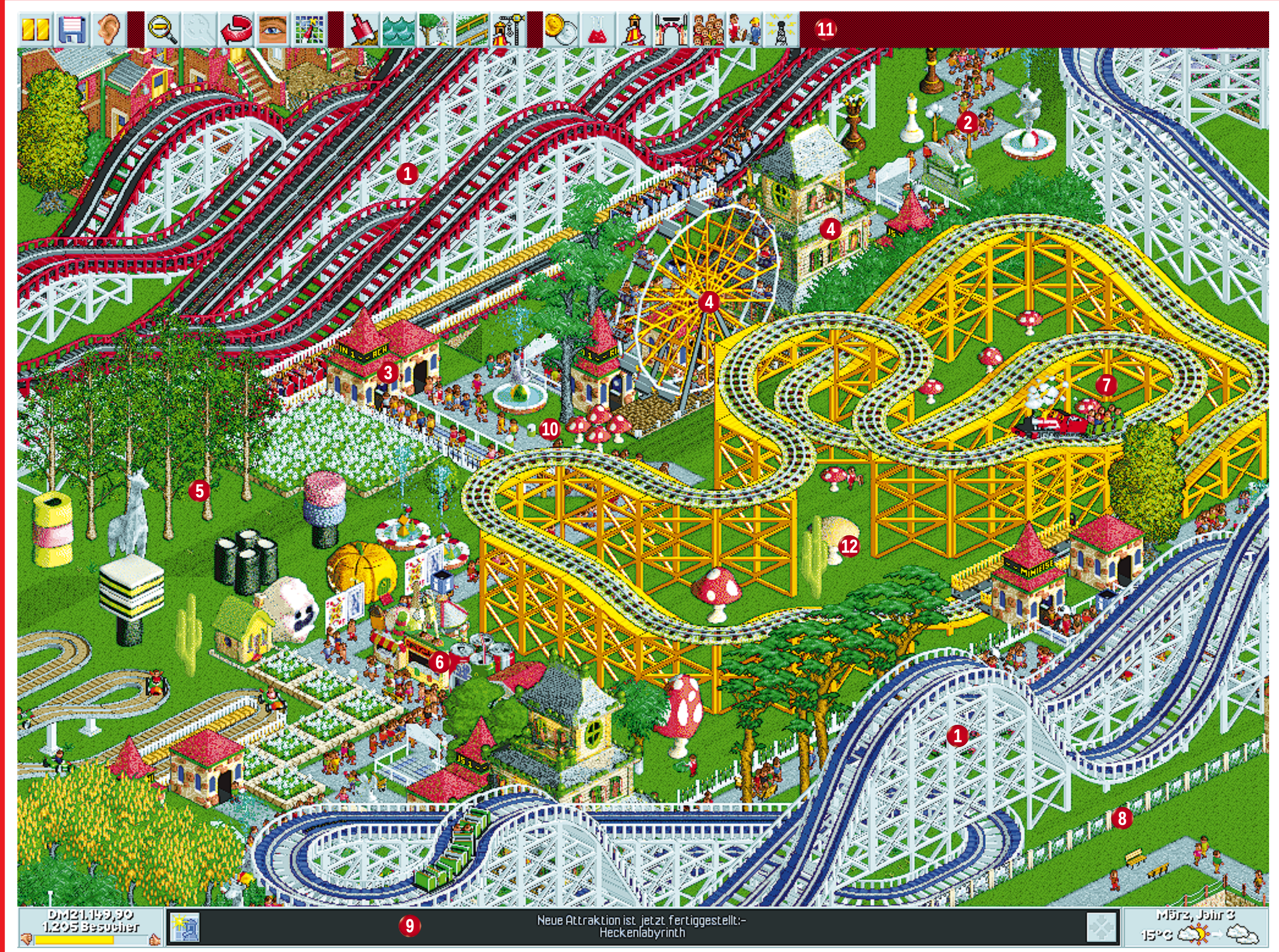
Geboten werden insgesamt 21 Szenarien, die es nacheinander abzuarbeiten gilt. Dort müssen Sie meist bis zu einem großzügig terminierten Stichtag eine vorgegebene Besucherzahl und Popularitätsquote erreichen, oder aber den wirtschaftlichen Wert einer bereits florierenden Anlage unter Zeitdruck verdoppeln.

Meistens verfügen Sie von Beginn an über ein rudimentäres Wegenetz sowie einige Fahrgeschäfte. Einen gewissen Kreditrahmen besit-



Der Park in der weitesten der drei Zoomstufen. Die Linien rund um die Inselgruppe stehen für seine Grenzen, Landzukäufe sind in diesem Szenario nicht möglich.

Eine kleine Auswahl der vorgegebenen Achterbahnen, die sich ebenfalls verändern und durch Forschungstätigkeiten verbessern lassen.



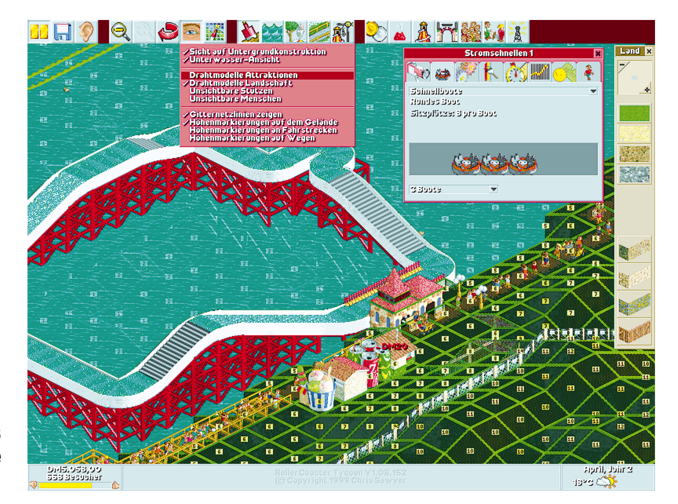
Die hier gezeigte Auflösung von 1024 mal 768 Punkten (möglich sind auch 640x480 und 800x600) liefert zwar den größten Bildausschnitt, führt aber selbst auf schnellen Pentium-II-Systemen zu erheblichem Ruckeln beim Kartenscrollen.

❶ Achterbahnen, deren Ausmaß, Gestaltung, und Farbgebung frei konfigurierbar ist.
❷ Das Wegesystem muß an sämtliche Attraktionen direkt angrenzen und sollte idealerweise in Form eines verschlungenen Pfades angelegt werden.
❸ Der anklickbare Eingang einer Achterbahn samt blauer Wartezone. Die Leuchtschrift im oberen Turmbereich zeigt an, daß das Gerät voll funktionsfähig ist.
❹ Riesenrad (links) sowie Geisterhaus (rechts) zählen zu den kleineren Attraktionen.
❺ Gestalterische Elemente wie Bäume, Blumenwiesen und lustige Skulpturen erhöhen die Attraktivität des Parks.
❻ Gleiches gilt auch für die geschickt plazierten Freßbuden.
❼ Sogar die Farbe der Fahrgeräte und der Schienen läßt sich verändern.
❽ Parkbegrenzung, das außerhalb dieses Zauns gelegene Gebiet muß vor der Bebauung erst gekauft werden.
❾ Mitteilungsleiste von links nach rechts: Kontostand und Besucherzahl, Informationsfenster, Kalender und Wetterbericht
❿ Jeder einzelne Besucher läßt sich anklicken, um ihn zu versetzen und seine Meinung über den Park zu erfragen.
⓫ Über die Steuerleiste drehen Sie die dreifach zoombare Karte, verändern das Terrain, aktivieren die Baumenüs und starten Werbekampagnen.
⓬ Unbeaufsichtigte Straßenfeger spazieren gern in der Gegend herum, statt sich ihrer eigentlichen Bestimmung zu widmen.

zen Sie auch, also werden die leeren Flächen umgehend mit Fahrgeschäften, Freßbuden und Wanderpfaden bestückt. Popularitätssteigernd wirkt zudem Zierrat wie Zäune, Laternen, Bäume, Springbrunnen oder antike Skulpturen. Das heißt, ganz so einfach ist die Gelände-Garnierung auch wieder nicht, denn vor jeder Bautätigkeit müssen Sie mühselig Flächen einebnen und Bäume einzeln roden. Das in Echtzeit ablaufende Geschehen darf zwar für Bautätigkeiten nicht unterbrochen werden, allzu große Hektik kommt trotzdem nicht auf, denn die Zeit vergeht hier relativ gemächlich. Das ist gut so, denn praktisch jede Aktion kostet Geld und will sehr gut überlegt sein – zumal es auch stets an ausreichendem Bauland mangelt. Landaufkäufe sind nicht in allen Szenarien erlaubt und selbst dort erstens irre teuer und zweitens nur in sehr begrenztem Umfang möglich.

Die Könige aller Volksfeste

Grundsätzlich lassen sich die Fahrgeschäfte in zwei Sorten unterteilen. Die kleineren wie etwa Karussells, Schiffschaukeln, Geisterbahnen, Riesenräder oder Autoscooter sind fixfertig und müs-



Bei schwierigen Konstruktionen wie dieser auf einem See plazierten Wasserbahn sollten Sie aus Gründen der Übersicht die Attraktionen ausblenden.


Der Park in der mittleren Zoomstufe bei einer Auflösung von 800 mal 600 Punkten.

sen nur per Mausklick eingekauft, in die Landschaft gesetzt und sowohl mit einem Einals auch mit einem Ausgang versehen werden. Damit läßt sich zwar schon ein bißchen Klimpergeld erwirtschaften, die Haupteinnahmen stammen jedoch von den in rund 50 Varianten vorrätigen Achter-, Seil-, Eisen- und Wasserbahnen. Von denen gibt es ebenfalls einige vorgegebene Modelle, weitaus spannender – aber auch wesentlich komplizierter – ist es, sich ein individuelles Monstrum selber zurechtzubasteln (siehe Extrakasten unten) und dessen Design für spätere Szenarien abzuspeichern. Monstrum deshalb, weil deren Platzbedarf wahrlich gewaltig ist. Daher können Sie in jedem Szenario auch nur einige wenige dieser Könige aller Volksfeste aufstellen. Aber hier bauen Sie ohnehin nicht für die Ewigkeit, denn die Popularität einer Attraktion nimmt nach einiger Zeit ab, so daß sie nach etlichen Eintrittspreissenkungen um einen Abriß mit nachfolgendem Neubau nicht herumkommen. Daher

Gewagte Konstruktionen



Für die Konstruktion einer eigenen, attraktiven Achterbahn benötigen Sie eine sehr große und möglichst plane Fläche. Steckenverläufe am Berg entlang oder über gar Wasser sind möglich, aber extrem schwierig. Gleiches gilt für die veränderbaren Vorgabe-Modelle. Vor dem Beginn der Bastelei sollten Sie auf jeden Fall die Höhenstufen einblenden.



Mittels der links postieren Leiste setzen Sie die Gleise Stück für Stück zusammen. Bevor Sie eine Kurve oder eine Steigung/Neigung einbauen, müssen Sie oftmals erst ein flaches, gerades Stück Gleis einbauen. Dies ist besonders wichtig, denn nur allzu leicht unterschätzt man die Ausmaße der Bögen und damit den Platzbedarf der Gesamtkonstruktion.



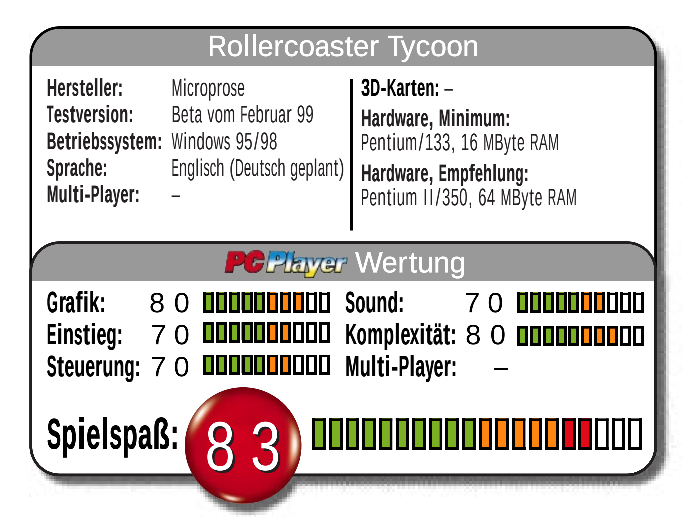
Nach der Farbgebung und vor der eigentlichen Inbetriebnahme empfiehlt sich eine Testfahrt, um zu ermitteln, wie attraktiv die Streckenführung überhaupt ist. Bei allzu waghalsigen Konstruktionen besteht überdies die Gefahr, daß der Zug eine Steigung nicht schafft oder es ihn gar aus den Gleisen haut – und dies dürfte die Kundschaft kaum entzücken.

PC Player Gesamtwertung im Vergleich

Spiel	Wertung	Test
Siedler 3	85	1/99
Rollercoaster Tycoon	83	4/99
Anno 1602	82	5/98
SimCity 3000	80	3/99
Theme Park	60	7/94

Unter diesen wuseligen Aufbausimulationen gebührt den Siedlern dank ihrer starken militärischen Komponente der erste Platz. Das Verfolgerfeld wird vom Rollercoaster angeführt. Der bietet das farbenprächtigste Spektakel, aber auch eine etwas fizzelige Bedienung. Knapp dahinter folgt das ansprechende, nur etwas stereotype mittelalterliche Anno 1602. Dem optisch eher verwaschenen und spieltechnisch leicht altbackenen SimCity 3000 bleibt das Nachsehen. Aus technischen Gründen stark abgewertet wurde Theme Park: Selbst ein schnelles Pentium-1-System läßt hier digitale Tage zu realen Sekunden schrumpfen.

sollten Sie auch immer fleißig in die Forschung investieren, weil dies zur automatischen Entwicklung neuer Schaubuden führt. Darüber hinaus werden so bereits vorhandene Geschäfte laufend verbessert. Dadurch haben Sie dann etwa auf einer Achterbahn die Wahl zwischen mehreren Fahrzeugtypen und Fahrmodi.
Fast genauso wichtig wie die Fahrgeschäfte sind kleine Kioske von der Frittenbude über Luftballonläden bis hin zu Toiletten. Informationsstände sind sogar extrem wichtig, denn die verringern die Gefahr, daß sich die Gäste im weiträumigen Gelände verirren und machen bei Wolkenbrüchen durch den Regenschirmverkauf so manche Mark. Eingestellte Mechaniker, Straßenfeger, Unterhalter und Aufseher sorgen dafür, daß der gesamte Laden ordnungsgemäß läuft. Jedem einzelnen Ihrer Angestellten können Sie ein bestimmtes Terrain zuweisen, wie überhaupt fast jedes Detail der kunterbunten Szenerie beklickbar ist. Selbst die Farbe der größeren Attraktionen läßt sich verändern, und jeder einzelne Besucher darf angeklickt werden, um ihn zu versetzen oder seine Meinung einzuholen. Dafür bleibt aber meist nur wenig Zeit, denn die geht vorwiegend dafür drauf, das Terrain so umzuformen, daß doch noch eine Achterbahn irgendwohin gequetscht werden kann – zur Not auch auf dem Wasser oder gar eng angeschmiegt an einen Berghang. **(md)**



Rollercoaster Tycoon

Hersteller:	Microprose
Testversion:	Beta vom Februar 99
Betriebssystem:	Windows 95/98
Sprache:	Englisch (Deutsch geplant)
Multi-Player:	–
3D-Karten:	–
Hardware, Minimum:	Pentium/133, 16 MByte RAM
Hardware, Empfehlung:	Pentium II/350, 64 MByte RAM

PC Player Wertung

Grafik:	80	**Sound:**	70
Einstieg:	70	**Komplexität:**	80
Steuerung:	70	**Multi-Player:**	–

Spielspaß: 83

Meinungen zu Rollercoaster Tycoon

Manfred Duy ★★★★★

+ Entzückend animiertes Rummelplatzgewusel
+ Viele Eingriffsmöglichkeiten
+ Perfekte Menüstruktur
+ Selbst konstruierte Achterbahnen
+ 21 prachtvolle Szenarien ...

– ... aber mehr auch nicht
– Teils fummelige Steuerung
– Arge Platzbegrenzung

Stundenlang könnte ich mich zurücklehnen und nichts anderes tun, als die herrlich animierte Rummelplatzatmosphäre zu genießen: Hier trällert ein Karussell sein lustiges Liedchen, da fährt eine imposante Achterbahn mit begeistert kreischenden Passagieren Schlitten, und dort beim Bootsverleih rudern ein paar Süßwassermatrosen, als säße ihnen der Klabautermann im Nacken. Aber ausruhen gilt nicht, es gibt ja so viel zu tun: Beim verwaisten Heckenlabyrinth könnten ein paar ägyptische Reliquien den Besucherstrom anlocken, zwischen der Eisenbahn und den Baumstammkanus könnte ich vielleicht noch einen schmalen Looping reinquetschen und mit der freien Wasserfläche ließe sich doch bestimmt auch noch etwas Vernünftiges anfangen. Tja, das Leben eines Rummelplatzbesitzers ist ein schönes.

> „Das Leben eines Rummelplatzbesitzers ist ein schönes."



Es wäre sogar noch viel schöner, wenn sich nicht einige kleine Ungenauigkeiten bei der Steuerung eingeschlichen hätten: Insbesondere das ständig notwendige Verändern der Landschaft gerät zur echten Plackerei, denn jeder Strauch muß mühselig einzeln entfernt werden, und jedes der quadratischen Felder ist auf allen vier Seiten senk- und hebbar. Und dieses etwas nervige Gefummel steht Ihnen bei fast jedem Neubau bevor. Ein paar Erleichterungen wie zum Beispiel das automatische Entfernen von Bäumen beim Setzen der Fahrgeschäfte hätten dem Rollercoaster sehr gut zu Gesicht gestanden. Auch ist es eigentlich nicht ganz einzusehen, warum stets nur ein Bruchteil der Karte bebaut werden darf, so jedenfalls herrscht ständig eine gewisse Platznot. Und wenn wir schon mal dabei sind: Die Szenarien sind zwar durch die Bank sehr gut durchdacht und klasse gestaltet, aber halt irgendwann durchgespielt. Ein Weltengenerierer zur Erschaffung neuer Landschaften sollte eigentlich bei einem Spiel dieser Art längst obligatorisch sein – aber vielleicht hat ja Microprose ein Einsehen und schiebt den irgendwann noch nach.

Thomas Werner ★★★★★

+ Do-it-yourself-Achterbahnen
+ Problemloser Einstieg
+ Ansprechende Präsentation
+ Spaßiger Mix aus Aufbau und Wirtschaft

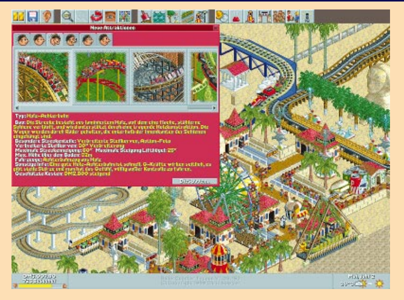
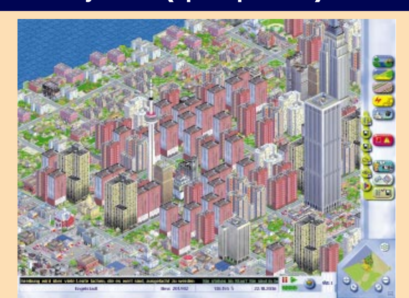
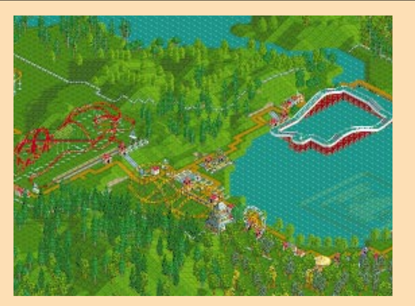
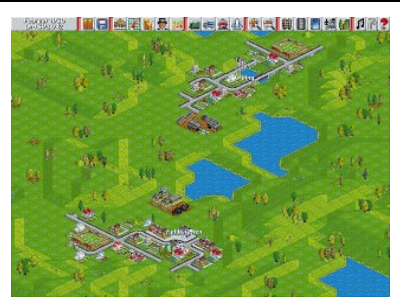
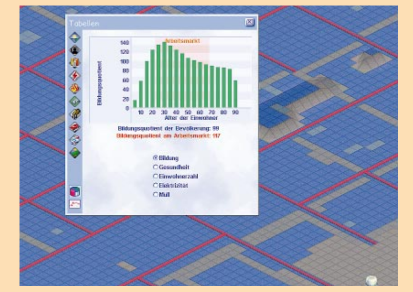
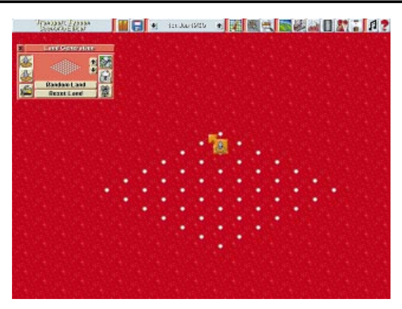
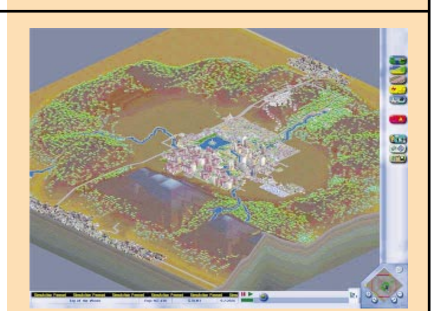
– Ähnlichkeiten zu Theme Park
– Umständlicher Wegebau

Es soll Fälscher geben, die enttarnt wurden, weil ihr Werk noch besser wirkte als das kopierte Original. Der Roller Coaster Tycoon wäre dafür ein Paradebeispiel, denn die Entwickler können wohl kaum leugnen, daß sie kräftig von Theme Park inspiriert wurden. Gleichzeitig gefällt mir das Resultat noch einen Tick besser als Bullfrogs legendäre Vergnügungspark-Simulation. Die Vielfalt an Gestaltungsmöglichkeiten für die eigenen Fahrgeschäfte ist beeindruckend, besonders da neue Attraktionen erforscht werden können. Es macht einen Heidenspaß, Achterbahnen selbst zu bauen und zu beobachten, wie sich die Besucher amüsieren. Außerdem sind die einzelnen Missionen sehr herausfordernd, wobei der Einstieg auch unerfahrenen Konstrukteuren erfreulich schnell gelingt. Reizvoll ist auch die Mischung mit dem wirtschaftlichen Aspekt, wobei die Verwaltung der wichtigen Daten sehr übersichtlich abläuft. Die fensterorientierte Benutzeroberfläche hingegen ist sicher nicht Jedermanns Geschmack, unter anderem da natürlich Teile des Bildschirms verdeckt werden und es zudem eingefleischte Windows-Hasser gibt. Ich finde es allerdings höchst praktisch, bei Bedarf mehrere Fenster zu öffnen und frei anzuordnen. So kann ich bestimmte Besucher im Auge behalten, während ich ein Karussell plaziere. Der Wegebau hätte noch etwas komfortabler ausfallen dürfen, doch so ist man wenigstens gezwungen, die Wege bewußter anzulegen. Wer schon immer einen Vergnügungspark leiten wollte, kann sich jetzt die Bewerbung bei Disney sparen. Meinetwegen dürften die Roller-Coaster-Jungs und Mädels noch mehr alte Spielideen entstauben und mit ihren Fähigkeiten so beeindruckend aufbereiten.

> „Die Vielfalt an Gestaltungsmöglichkeiten ist beeindruckend."

Rollercoaster Tycoon im Vergleich

Drei Wirtschaftssimulationen, drei unterschiedliche Branchen, aber eine Gemeinsamkeit: Bei allen drei kaschiert eine niedliche Präsentation die Tatsache, daß sich hier letztlich alles nur um den schnöden Mammon dreht.

	Rollercoaster Tycoon (Spielspaß: 83)	Transport Tycoon (Spielspaß: 72)	SimCity 3000 (Spielspaß: 80)
 Wirtschaftssystem	 In den 21 Szenarien erstellen Sie einen Rummelplatz mit all seinen Fahrgeschäften. Geldnot tritt kaum einmal auf, die Kreditzinsen sind sehr human.	 In Konkurrenz zum Computergegner bauen Sie ein Transportunternehmen auf – aber Eile mit Weile, sonst brechen Ihnen die laufenden Kosten das Genick.	 In einem sehr realistisch anmutenden Szenario mimen Sie den Bürger- und Baumeister einer Stadt. Es besteht die Gefahr, daß die Kosten davonrennen.
Szenerie	 An Landschaften stehen Wüsten und Wiesenwelten bereit. Hier wie dort kommt es zu plötzlich auftretenden Regenschauern und Umsatzrückgang.	 Die isometrische Karte wird bei jedem Spielstart neu generiert oder editiert, Terraintypen wie Spielzeugland oder Winterwelt sorgen für Abwechslung.	 Es gibt einen ganzen Schwung Szenarien mit vorgegebenen Zielen, darüber hinaus basteln Sie sich mit dem Editor viele weitere Welten zusammen.
Steuerung	 Beliebig viele Minifenster lassen sich per Klick auf die Karte oder über die am oberen Bildrand angebrachten Pulldownmenüs öffnen und übereinander legen.	 Die Steuerung mit ihren frei postierbaren Minifenstern entspricht der des Rollercoasters. Bei komplizierteren Aktionen tritt eine wahre Fensterflut auf.	 Das Setzen von Gebäuden und Ziehen längerer Straßen klappt tadellos, im Untergrund wird es dank U-Bahn und Rohrleitungen etwas unübersichtlich.
Terrainwandlung	 Das AVeränderndes Terrains ist nicht ganz einfach, denn zuvor müssen sämtliche Bäume gerodet werden, zudem läßt sich jedes Quadrat an vier Ecken senken.	 Negativ: Die Karte läßt sich beim Landabsenken nicht scrollen. Positiv: Bäume etc. werden automatisch entfernt, und die Landquadrate komplett verändert.	 Das Verwandeln des Terrains ist kein Hexenwerk und auch nicht allzu oft nötig, zudem lassen sich viele größere Unebenheiten problemlos bebauen.

Actionspiel für Fortgeschrittene und Profis

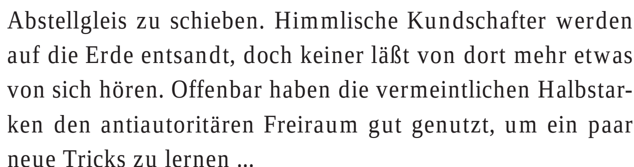
Requiem: Avenging Angel

Himmel hilf! Wenn hinterlistige Dämonen die unumschränkte Weltherrschaft anstreben, muß selbst ein Engel zu stahlummantelten Argumenten greifen.



Die himmlischen Fähigkeiten erlauben eine beeindruckende Selbstverteidigung. (3Dfx)

Schon aus unser Schulzeit wissen wir, daß es nicht für alle Charaktere befriedigend ist, immer nur brav zu sein. Auch einigen Engeln gingen die ewigen Lobgesänge eines schönen Tages auf die Nerven, und sie machten sich auf, ihren göttlichen Vater ein wenig zu ärgern. Solange sich die frechen Bengel nur auf der Erde austobten, war alles unter Kontrolle. Als jedoch die Menschheit das erste interstellare Raumschiff entwickelt, droht unvorhergesehenes Ungemach. Die gefallenen Lichtgestalten sehen eine Chance, das gesamte Universum zu erobern und den alten Herrn aufs Abstellgleis zu schieben. Himmlische Kundschafter werden auf die Erde entsandt, doch keiner läßt von dort mehr etwas von sich hören. Offenbar haben die vermeintlichen Halbstarken den antiautoritären Freiraum gut genutzt, um ein paar neue Tricks zu lernen ...



Spiele-Test

Engel sind keine Pazifisten

Der Engel Malachias (im englischen Spieltext »Malachi«) erhält daher den Auftrag, nach dem Verbleib seines Kameraden Aaron zu forschen und herauszufinden, wie man die Fahnenflüchtigen in ihre Schranken weisen kann. Nachdem die dämonenbehauste Zwischenwelt durchquert ist und er eine erste Begegnung mit der abtrünnigen Lilith erlebt hat, findet er sich in einer ungemütlichen Stadt wieder. Das Militär ist sämtlich von Dämonen besessen, und grimmige Soldaten patrouillieren durch die Straßen. Der Spieler stapft nun in Malachias Rolle durch flüssig animierte Level und muß zunächst einen Kontaktmann in einer Kneipe aufsuchen.

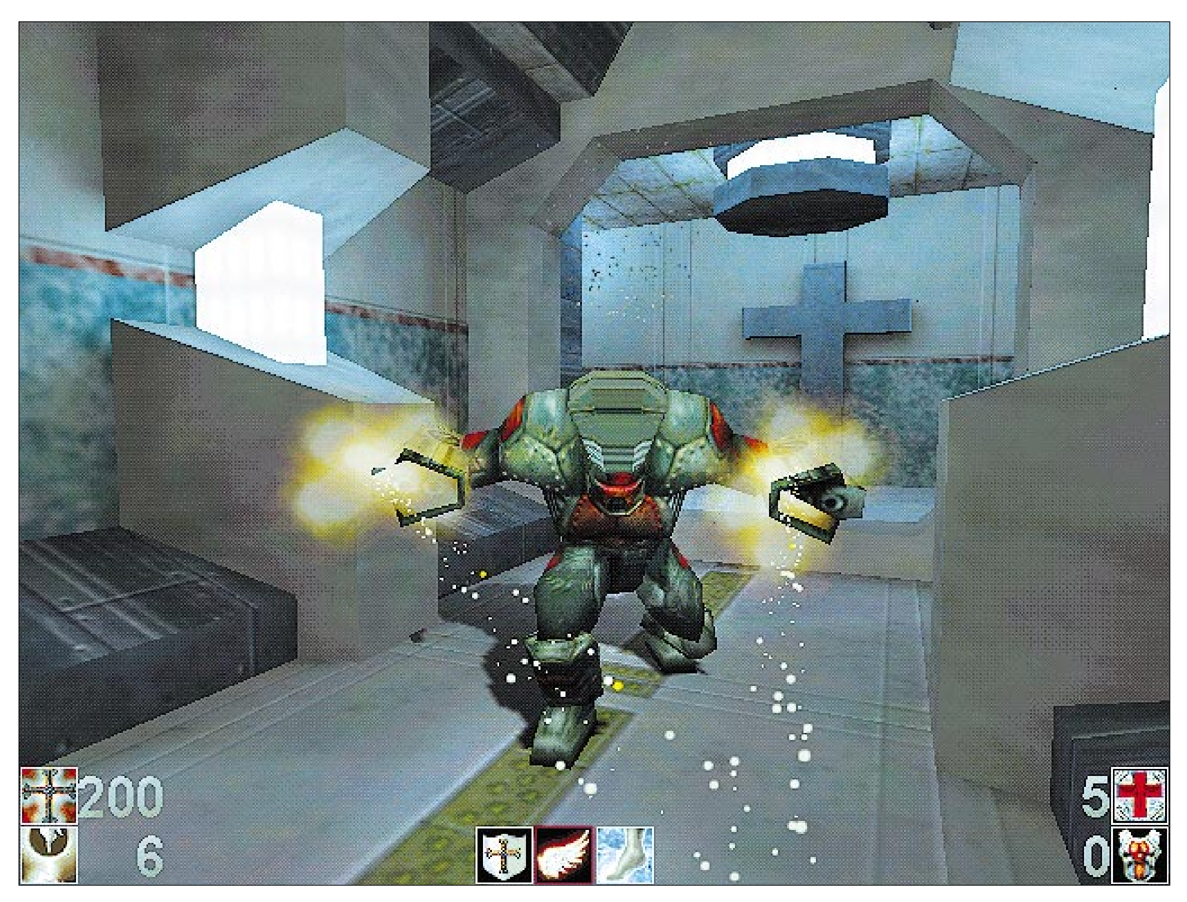


Unbeteiligte sollten unbedingt verschont werden. (3Dfx)



In der Chaoswelt gibt es manch' unangenehme Begegnung. (3Dfx)

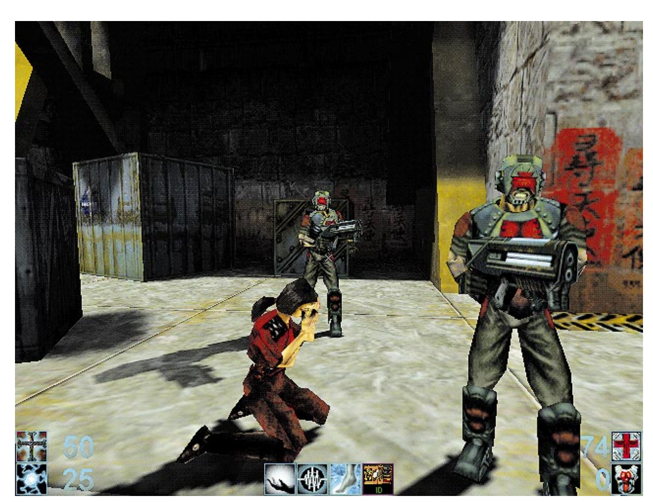
Gespräche und Interaktionen gehören zum Spielablauf dazu und treiben die Geschichte voran. Allerdings werden Probleme nicht endlos ausdiskutiert, denn auch die Engelsgeduld hat ihre Grenzen. Genretypisch bekommen sture Zeitgenossen eine ganz und gar irdische Portion göttlichen Zorns zu spüren, denn Malachias darf bis zu neun Waffen ins Handgepäck nehmen. Das Spektrum reicht von der handlichen Pistole über die Schrotflinte und den Raketenwerfer bis hin zur Rail-Gun. Später findet man ein praktisches Scharfschützengewehr, bei dem auf Knopfdruck das Ziel vergrößert mit dem Fadenkreuz anvisiert wird und das beim Loslassen der Feuertaste einen Schuß abgibt. Doch ein Engel kann noch mehr – spezielle Fähigkeiten lassen ihn Sprünge ausführen und tödliche Lichtblitze schleudern, daß den Sterblichen ganz ungemütlich zumute wird. Nach und nach kommen neue



Die Bewegungen selbst großer Objekte sind ansprechend und glaubhaft. (3Dfx)

Kunststücke hinzu: Das gesamte Repertoire umfaßt 20 Fertigkeiten wie Heilen, Blut zum Kochen bringen, Heuschrecken auf Feinde hetzen, jemanden in Salz verwandeln, den Zeitablauf beeinflussen, Tote wiedererwecken oder von einem Wesen Besitz ergreifen. Diese Aktivitäten kosten göttliche Essenz, die sich nur langsam regeneriert.

Die Bedienung erfolgt höchst einfach: Die linke Maustaste ist laut Voreinstellung mit der Waffe oder dem aktivierten Angriffszauber belegt, und rechts befindet sich eine Abwehr- oder Spezialfähigkeit. Natürlich hüpft, kriecht oder klettert das Alter ego auf Kommando, wobei mit einem einzigen Knopfdruck sowohl Gegenstände manipuliert als auch mit Personen geschwätzt werden kann.



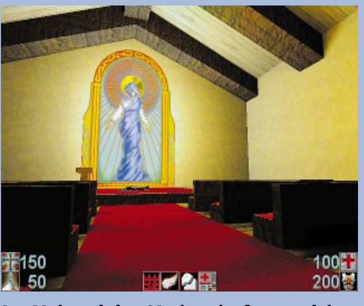
Das dämonisch besessene Militär greift hart durch. (3Dfx)

Die Hölle auf Erden

Ihr Arbeitgeber gewährte ihnen nur Ausgang in menschlicher Gestalt, und so sollte man sich als Sterblicher eigentlich vor allzu riskanten Aktionen hüten. Ein Vorsatz, der nicht lange durchzuhalten ist. Während Sie sich zunächst noch an den Soldaten vorbeimogeln oder brav die Ausweispapiere vorzeigen, wird die Luft spätestens, sobald Sie Kontakt mit der im Untergrund arbeitenden Widerstandsbewegung aufgenommen haben, deutlich bleihaltiger. Ihre unermüdlich schießenden

Viel Spaß mit vielen Engeln?

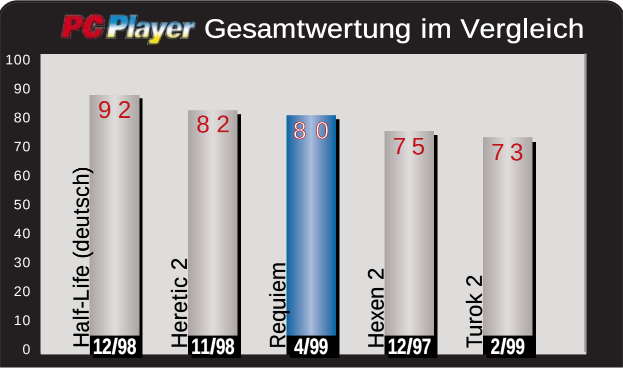
Die beim Test vorliegende Beta-Version entspricht nicht in allen Aspekten der endgültigen Verkaufsversion. So waren die geplanten Mehrspieler-Arenen noch nicht richtig in das Spiel eingebunden, wodurch wir nicht beurteilen konnten, wieviel Spaß die virtuellen Duelle gegen menschliche Gegner machen. Die vorhandenen Level wirkten bis auf zwei sehr nette Ausnahmen eher unspektakulär. Voraussichtlich werden sowohl Death-Matches als auch Teamspiele möglich sein. Der Schwerpunkt von Requiem liegt allerdings offensichtlich eher im Solo-Modus, obwohl die Engine mit ihrer flotten Grafik durchaus ein gutes Potential hat.



Im Mehrspieler-Modus darf man sich auch in einem Gotteshaus miteinander messen.




Die Begegnung mit einem Engel kann ein prikkelndes Erlebnis sein. (3Dfx)

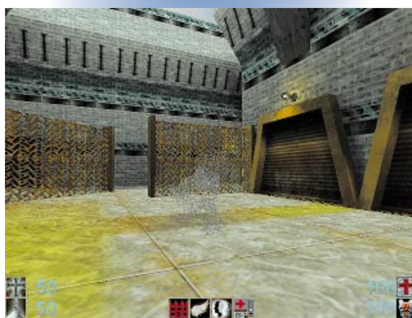


Unsere Referenz Half-Life hat nicht nur eine ansehnliche Story, sondern gefällt vor allem durch die hervorragende Interaktion mit der Umgebung und anderen Charakteren. Wer gerne mit Magie hantiert, kann auch zum Action-Adventure Heretic 2 greifen. Eine weitere magische Alternative ist der hammerharte 3D-Shooter Hexen 2, bei dem nicht nur schwere Gegner, sondern auch knackige Puzzles zu bewältigen sind. Turok 2 hingegen sieht man deutlich die Herkunft vom Nintendo-Modul an, aber Gegneranimation und Explosionen sind durchaus ansprechend.

Gegner sind höchst flüssig animiert, was der speziell für Requiem entwickelten Engine zu verdanken ist. Mitunter suchen sie Deckung oder geben Fersengeld, aber vorwiegend ballern sie aus allen Rohren bzw. schleudern Granaten in Ihre Richtung. Die Vielfalt an Opponenten hält sich in Grenzen: Überwiegend laufen Ihnen von Dämonen besessene Soldaten in allen Variationen vor die Flinte. Besonders fies sind schließlich noch die zur Unzeit auftauchenden Höllenbewohner sowie einzelne Duelle mit den hinterhältigen Obermotzen. Bei letzteren besteht die eigentliche Herausforderung darin, den jeweiligen Schwachpunkt zu finden, wohingegen die Standardrecken schon durch einen gut gezielten Schuß flachzulegen sind. Härter zu knacken sind die Robo-Kämpfer, die in ihrer Panzerung wie Hummer sitzen und ähnlich mühsam geknackt werden müssen.

Schließlich gibt es einige der üblichen kleinen Schalterrätsel zu lösen, und an mehreren Stellen muß geschickt über Abgründe hinweg gesprungen werden. Nach solchen Stellen wird man durch herumsausende Geschosse jedoch rasch wieder daran erinnert, daß man sich gerade in einem Ego-Shooter befindet.





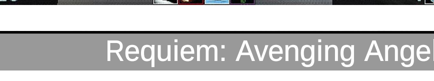
Wer ungezogen ist, wird in Speisesalz verwandelt ... (3Dfx)

Im Auftrag des Herrn

Im Verlauf Ihres Ringens gegen das Böse kämpfen Sie sich unter anderem durch ein Hotel und eine fahrende U-Bahn, tauchen in der Kanalisation unter und stürmen durch ein riesiges Raumschiff. Mehrfach findet man sich im fegefeuerähnlichen »Chaos« wieder, wo irdische Wummen nicht viel nutzen. Die Level sind sehr linear gestaltet, doch gibt es auch Situationen, in denen der Spieler einen früher schon besuchten Schauplatz wiedererkennt. Oft gibt es mehrere Etagen, die durch Treppen und Aufzüge miteinander verbunden sind. Sie bekommen eine Vielzahl hübscher Explosionen sowie ansehnliche Schatteneffekte zu Gesicht. Über zweieinhalb Jahre haben die Cyclone Studios für die Spieleschmiede 3DO an Requiem gefeilt. Laut dem europäischen Vertrieb ist eine deutsche Version nicht geplant, aber angesichts der eher spärlich gesäten Texte wird man auch mit seinem Schulenglisch zurechtkommen. **(tw)**



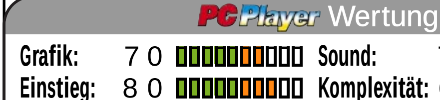
Durch Gespräche erhalten Sie neue Aufträge. (3Dfx)



Requiem: Avenging Angel

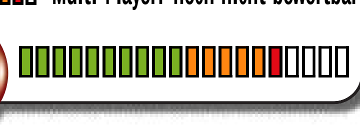
Hersteller: 3DO/Ubi Soft
Testversion: Beta vom Februar '99
Betriebssystem: Windows 95/98
Sprache: Englisch
Multi-Player: bis 16 (Netzwerk, Modem, Internet)

3D-Karten: Direct3D, 3Dfx
Hardware, Minimum: Pentium/133, 24 MByte RAM
Hardware, Empfehlung: Pentium/200, 32 MByte RAM, 3D-Karte



PC Player Wertung

Grafik:	70	**Sound:**	70
Einstieg:	80	**Komplexität:**	60
Steuerung:	90	**Multi-Player:**	noch nicht bewertbar



Spielspaß: 80

Meinungen zu Requiem

+ Gepflegte Ballerei
+ Ansprechende Story
+ Originelle Engelsfähigkeiten
+ Ansehnliche Gegneranimation

Thomas Werner ★★★★★

- Schlappe Rätsel
- Sehr liniear aufgebaut

Ich lasse mich bekanntlich gern von einer interessanten Story fesseln, und da haben die Entwickler von Requiem mit ihrer düsteren Hintergrundgeschichte bei mir genau ins Schwarze getroffen. Als rächender Engel die üblen Pläne der gefallenen Kollegen zu durchkreuzen, das ist ausgesprochen motivierend. Sehr befriedigend ist es zudem, nach und nach weitere Engelsfähigkeiten zu erhalten und diese dann an der richtigen Stelle anzuwenden. Da verschmerzt man ohne weiteres den recht kleinen Waffenschrank mit eher konventionellen Wummen und die begrenzte Gegnervielfalt. Die Kämpfe sind nach dem ersten Drittel hart, und das Kanonenfutter ist mitunter klüger als die Statisten manch anderer Shooter. Passenderweise ist die Grafik-Engine sehr flott und stellt die Bewegungen anderer Figuren ausgesprochen flüssig dar. Allerdings gibt es auch ein paar Haken, denn angesichts der harten Konkurrenz entdeckt man für jeden Aspekt einen Genre-Bruder, der mit besseren Fähigkeiten protzt: So wirkt die Umgebung bei Unreal hübscher, die Story ist bei Half-Life konsequenter und mit mehr Interaktion umgesetzt, und auch die Gegner sind bei diesen Spielen deutlich gewitzter. Selbst beim durchaus ansprechenden Leveldesign haben andere Programme die Nase vorn. Dennoch gehört Requiem für mich zu den derzeit bemerkenswertesten Shootern, da aus den Zutaten ein ausgesprochen bekömmliches Action-Süppchen entstanden ist. Speziell in den späteren Abschnitten geht es dermaßen zur Sache, daß man eigentlich ein Kühlgerät für seine Maus bräuchte. Da es angesichts manch' zäher Bösewichte und einem beängstigend rasch fließenden Nachschub an Feinden nötig ist, situationsabhängig zur richtigen Knarre oder dem passenden Zauber zu greifen, kommt auch Ihr Großhirn ab und zu zum Zuge. Freunde geruhsamer Knobeleien sollten jedoch lieber zu einem Spiel mit niedrigerem Metzel-Faktor greifen.

> »Eigentlich bräuchte man ein Kühlgerät für seine Maus.«

+ Liebevolle Texturen
+ Beinahe perfekte Steuerung
+ Hämmernde Soundeffekte



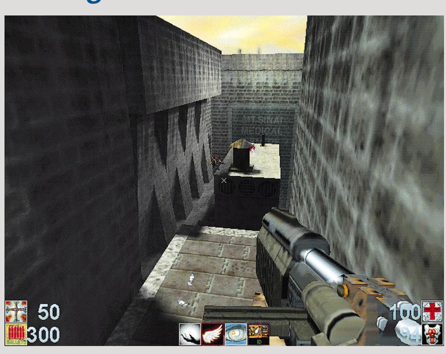
Jochen Rist ★★★★

- Zu eckige Objekte
- Beschränkte Gegnerintelligenz

Manchmal fliegen hier so viele biologische und mechanische Teile durch die Luft, daß der Eindruck entsteht, versehentlich eine geschüttelte Sektflasche geöffnet zu haben. Auch sonst bietet Requiem eine Fülle an optischen Reizen: Besonders die Texturen sind stellenweise aufwendig gezeichnet und passen wie ein Puzzlestück ins große Ganze. Die Steuerung des Charakters ist ebenfalls gelungen, lediglich die Bewegungsmöglichkeit in der Luft ist anzuprangern, was jedoch Geschmackssache bleibt. Nichtsdestotrotz ist Requiem nach persönlicher Einstellung des Tastatur-Layouts bis auf letzteres Manko genauso gut zu steuern wie seine Genrekollegen. Die als Belohnung für erfolgreiches Fortkommen vergebenen Engelsfähigkeiten bringen zudem eine frische Brise in den Actionalltag. Aufmüpfige Gegner werden hier nicht nur mit Schußwaffen belästigt, sondern auch durch Teufelsaustreiberei und ähnliche Reinwaschungszauber beglückt. Aber was wäre ein Meinungskasten ohne ernsthafte Kritik, zumal sich Requiem ein paar unschöne Schnitzer erlaubt hat. So sind die Wände und Objekte in den Einzelspielerleveln extrem klobig ausgefallen – da bietet die Konkurrenz mehr Eckpunkte, was die Level lebendiger gestaltet.

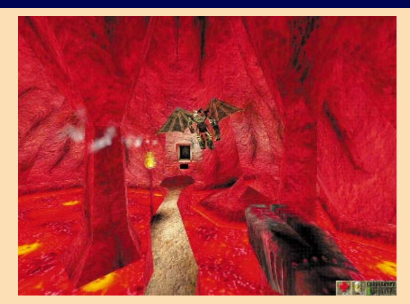
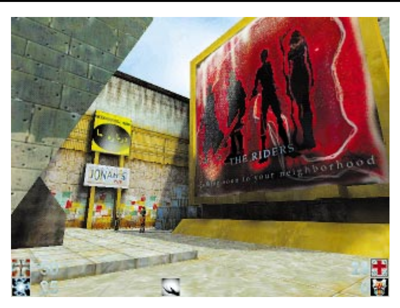
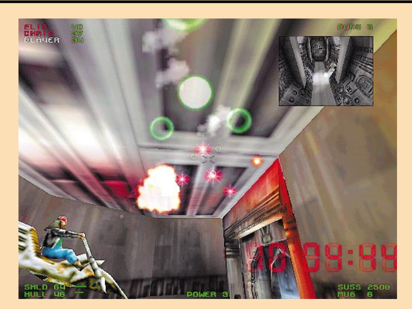
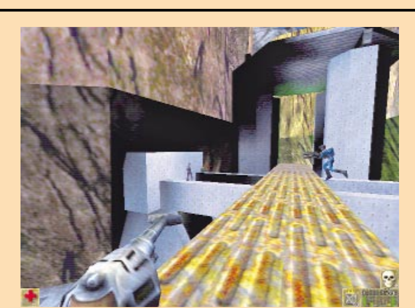
Apropos lebendig – in Requiem schlug wohl eine Nuklearrakete ein, da sich bis auf ein paar NPCs, den Gegnern und einigen Fischlein gar nichts rührt. Die Gegnerintelligenz ist bei einigen anderen Titeln höher und hätte hier noch deutlich gesteigert werden können. Im direkten Vergleich zu Half-Life hat Requiem zwar seine Daseinsberechtigung, steht aber auf dem Siegertreppchen der 3D-Shooter nicht mit dabei.

> »Die Texturen passen wie ein Puzzlestück ins große Ganze.«



Requiem im Vergleich

In dieser Tabelle können Sie ablesen, welche Ego-Shooter, abhängig von Ihren Vorlieben, wir derzeit für besonders empfehlenswert halten. Indizierte Titel konnten naturgemäß nicht berücksichtigt werden.

	Science-Fiction	Fantasy	Mix
Action	Forsaken (85): Wer auf pure Ballerei mit beeindruckenden Effekten steht, skann hier auf einem futuristischen Hover-Bike herumflitzen.	 Requiem (80): Trotz übersinnlicher Fähigkeiten schießt man hier als Engel mehr um sich, als die irdische Polizei erlaubt.	 Unreal (87): Mit mächtigen Wummen zerlegen Sie hier Mengen außerirdischer Übelwichte. Die Gegner agieren durchaus intelligent.
Handlung	 Jedi Knight (85): Die spannende Geschichte, die in sehenswerten Filmsequenzen erzählt wird, macht die unspektakuläre Grafik glatt vergessen.	 Requiem (80): In der faszinierend-düsteren Story macht sich der Spieler als Engel auf die Suche nach bösartigen, gefallenen Kollegen.	 Half-Life (deutsch, 92): Die packende, hervorragend präsentierte Handlung unseres Spiels des Jahres '98 ist bislang unübertroffen.
Puzzle	 Klingon Honor Guard (70): Die zahlreichen kleinen Rätsel dieses Star-Trek-Spiels bügeln ein wenig aus, daß die Vielfalt an Gegnertypen ist.	 Hexen 2 (75): Nicht nur die Gegner bereiten Kopfschmerzen. Das Fantasy-Spektakel ist sehr rätsellastig, wobei einige Lösungen haarsträubend sind.	 Turok 2 (73): Der Spieler kommt nur weiter, wenn er so manchen versteckten Schalter oder Ausgang findet. Noch kniffliger sind allerdings die Hüpf-Einlagen.
Multiplayer	 Forsaken (85): Im rasanten Multiplayer-Modus kommt hier richtige Freude auf. Die Level sind gut gestaltet, und das Arsenal an Waffen ist reichhaltig.	 Unreal (87): Unter den zahlreichen Mehrspieler-Leveln finden sich auch mittelalterlich wirkende Festungen, die auch Fantasy-Freunde glücklich machen können.	 Unreal (87): Die Multiplayer-Arenen sind brillant gestaltet und bieten neben einer unvergleichlichen Atmosphäre eine Umgebung für praktisch jeden Geschmack.

Actionspiel für Einsteiger

Eliminator



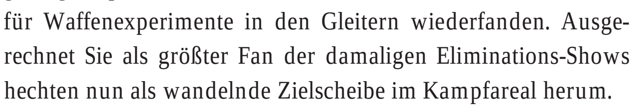
▲ Ein bewegliches Fadenkreuz hilft bei der Monster-Desintegration. (3Dfx)

In ferner Zukunft bekommen zum Tode verurteilte Schwerverbrecher eine letzte Chance: Wer sich in einer Kampfarena tapfer schlägt, der darf sich auf mildernde Umstände freuen.

Wie so oft war damals alles besser, so erzählt die Hintergrundgeschichte. Verurteilte Gesetzesbrecher erhielten nach bestandenem Kampf in der Arena die Freiheit inklusive einer neuen Identität zugesprochen. Der Pöbel konnte bequem von zu Hause aus die Kämpfe per Videoübertragung mitverfolgen und seiner Schadenfreude etwas Gutes tun. Da sowieso die meisten Schurken in den Schwebegleitern der Arena das Zeitliche segneten, entwickelten sich die als Elimination titulierten Sendungen zum Dauerbrenner der Nation. Doch hätte es keinen Bürgerkrieg gegeben, wäre die Vergangenheit wohl kaum als besser bezeichnet worden. Denn jener führte dazu, daß sich Kriegsgefangene plötzlich als Versuchskaninchen



Hier sehen Sie eine Denksportaufgabe der Sorte Schalter aktivieren. (3Dfx)



für Waffenexperimente in den Gleitern wiederfanden. Ausgerechnet Sie als größter Fan der damaligen Eliminations-Shows hechten nun als wandelnde Zielscheibe im Kampfareal herum.

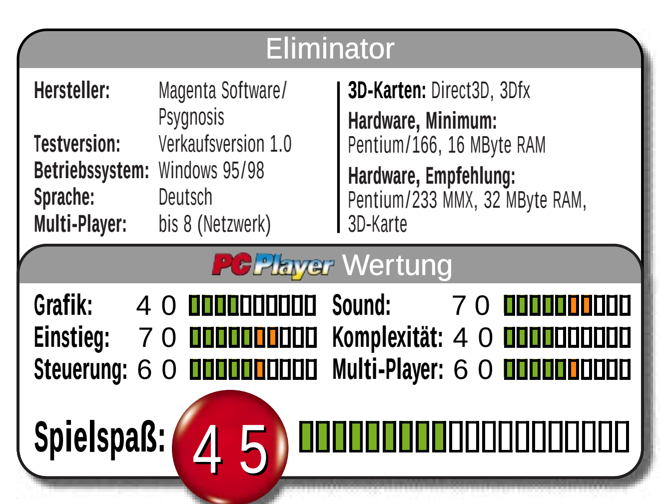
Fahrt zur Hölle

Bevor Sie Ihrem Schicksal ins Auge blicken, fällt die Wahl auf eines von vier gepanzerten Schiffen. Diese unterscheiden sich in den Punkten Geschwindigkeit, Panzerung und Steuerung. So können Sie zwar mit einem dick gepanzerten Gleiter die Lebenslichter Ihrer Gegner durch bloßes Rammen ausknipsen, doch gleichzeitig werden Sie zum Gespött irrender Roboter, die Ihren Pott locker ausmanövrieren. Eine weitere Version bietet zwar einerseits eine enorme Geschwindigkeit, doch andererseits stellt sich die Panzerung als Schutz für Arme heraus. Wie gut, daß es den Allround-Gleiter gibt, der sich von allen Eigenschaften eine Scheibe abschneidet und für Anfänger die beste Lösung darstellt. Endlich in der Arena ausgesetzt, erschrecken Ihre Augen angesichts der dreidimensionalen Grafik und Feinden, die aus altertümlichen Bitmaps bestehen. Sobald die feindlichen Einheiten Ihre Präsenz bemerken, stürzen sich diese mit Karacho auf Ihre Pilotenkanzel. Gelegentlich werden Sie neben purer Ballerei zu intellektuellen Höchstleistungen in Form von umzulegenden Schaltern aufgefordert. Dabei sollte immer ein Auge auf Ihrer Energieleiste und der verrinnenden Zeitanzeige kleben. Ihr Waffenarsenal ist in zwei Kategorien gegliedert: Schußwaffen wie ein Laser, der stufenweise aufgerüstet werden kann, und Sekundärwaffen wie Raketen-Projektile oder Nuklearsprengköpfe, die Ihre Gegner noch effektiver zerlegen **(jr/md)**

Jochen Rist ★★★

Höchstwahrscheinlich haben die Programmierer von Eliminator ein Dimensionstor in Ihren Programmcode eingebaut, der den feindlichen Bitmap-Einheiten aus den Jahren 1993 bis 1995 Zugang gewährte. Selbst zu diesem Zeitpunkt hätte wohl kein Hahn nach der Actionballerei gekräht – wobei die Idee durchaus das Potential für einen ausgereiften Titel hätte. Wie so etwas funktioniert, zeigte vor langer Zeit das Actionspiel Trex Warrior auf dem Amiga. Dort waren die gegnerischen Einheiten wenigstens mit Künstlicher Intelligenz ausgestattet, die in Eliminator höchstens die geistige Stufe eines Holzbretts erreicht.
Kurzum: Eliminator ist ein Spiel für Blindkäufer, die sich mit dem Erwerb des Spiels ordentlich reinlegen lassen und als Bonus aus ihrem Fehler lernen. Denn so sehr sich das Spiel bemüht – es kommt einfach kein Spielspaß auf, weder in den ersten paar Minuten, noch nach zwei Stunden. Dazu trägt neben den Bitmaps auch das Leveldesign bei, das in etwa denselben optischen Reiz wie ein Leichenschauhaus versprüht.

+ Der Vorspann
+ Die eigene Explosion
- Unschöne Bitmaps
- Ödes Leveldesign



Eliminator

Hersteller:	Magenta Software/ Psygnosis	**3D-Karten:**	Direct3D, 3Dfx
Testversion:	Verkaufsversion 1.0	**Hardware, Minimum:**	Pentium/166, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95/98	**Hardware, Empfehlung:**	Pentium/233 MMX, 32 MByte RAM, 3D-Karte
Sprache:	Deutsch		
Multi-Player:	bis 8 (Netzwerk)		

PC Player Wertung

Grafik:	40	**Sound:**	70
Einstieg:	70	**Komplexität:**	40
Steuerung:	60	**Multi-Player:**	60

Spielspaß: 45

Flipper für Einsteiger und Fortgeschrittene

3D Flipper XXL



Auf den optional verlängerten Schlägern wirkt die Kugel richtig klein – ein »Alien« in High-Color (800x600).

Wer bis dato XXL für die Größenbezeichnung seiner ausgeleierten Sweatshirts hielt, wird durch Data Beckers »3D Flipper XXL« eines besseren belehrt. Über vier Spielflächen mit leicht abgenutzten Themen wie Autorennen, Aliens, Saurier und Strandleben bugsieren Sie die Kugel wahlweise aus der 2D- oder 3D-Perspektive. 2D bedeutet hier glatte Draufsicht. Ansonsten sind weder Neigungswinkel noch Ballanzahl variabel, dafür gibt es einen Trainingsmodus, dessen Ergebnisse jedoch nicht im Highscore landen. Als zusätzliche Erleichterung lassen sich im regulären Wettkampf die Schläger verlängern, und Sie können das Spiel speichern. Am »Dark-Awakening-Tisch« dürfen Sie im Videomode Aliens jagen, ansonsten sind Sie und Ihre bis zu drei Mitstreiter vor größeren Überraschungen gefeit. Wer sich auf die Händlerangaben zu den Systemvoraussetzungen verläßt, muß ausgeprägte Ladezeiten und sogar Abstürze in Kauf nehmen, auf einem unserer Test-166er verweigerte XXL seine Dienste. **(Monika Lechl/md)**

Monika Lechl ★★

Wer vollmundig das »Ultimative Flipper-Erlebnis der Extraklasse« verspricht und es mit der übermächtigen Pinball-Konkurrenz aus England aufnehmen will, muß mehr bieten als Altbackenes aus Amigazeiten. Weder Tischarchitektur noch Sound sind sonderlich glücklich ausgefallen.
Die Kugelphysik läßt bei der schwindelerregenden 2-D Perspektive (senkrecht von oben) völlig und in 3D vor allem an den Bumpern zu wünschen übrig. Mit nur einem vernünftigen Tisch (Wave Guard) schrumpfen die XXL-Flipper auf Größe S.

+ Idee mit den langen Flippern

– Neigungswinkel nicht verstellbar

3D Flipper XXL

Hersteller:	Data Becker	**3D-Karten:**	–
Testversion:	Verkaufsversion	**Hardware, Minimum:**	Pentium/166, 32 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95/98	**Hardware, Empfehlung:**	Pentium/266, 32 MByte RAM
Sprache:	Deutsch		
Multi-Player:	bis 4 (an einem PC)		

PC Player Wertung

Grafik:	30	**Sound:**	10
Einstieg:	30	**Komplexität:**	30
Steuerung:	30	**Multi-Player:**	30

Spielspaß: 30



Sportspiel für Fortgeschrittene

Brian Lara Cricket



Am unteren rechten Bildrand haben Sie eine Übersicht, wie Ihre Spieler auf dem Spielfeld plaziert sind. (3Dfx)

Ziel des englischen Nationalsports Cricket ist es, eine Stange, die auf drei Holzstöcken liegt, mit einem Ball zu treffen, was die gegnerische Mannschaft mit Hilfe eines Schlägers verhindern will. Zur Wahl stehen World Cup, eine Testserie oder eine komplette Saison. Ähnlich wie beim Baseball beginnen Sie das Spiel entweder als Werfer oder als Schlagmann. An Extras stehen unterschiedliche Wetterbedingungen, Kameraeinstellungen sowie Tag- und Nachtspiele zur Verfügung. Zahlreiche Statistiken halten Sie über die Qualität Ihrer Pitches und die Ihrer Spieler auf dem laufenden. **(nr/md)**

Manfred Duy 

Abgesehen von einigen wenigen eingeschworenen Cricket-Fans dürfte diese Sportart hierzulande nicht allzu viele Anhänger haben. Und mit diesem Produkt bleibt das auch vorerst so, denn die nicht unkomplizierten Regeln werden hier leider nicht erklärt. Genauso umständlich gestaltet sich die Steuerung. Haben Sie sich aber erstmal mühselig eingearbeitet, wierden Sie wenigstens mit vielen unterschiedlichen Spielvarianten entschädigt. Zahlreiche Statistiken geben zudem einen guten Überblick über den Stand und das Können der eigenen Mannschaft.
Optisch müssen Sie sich allerdings auf triste Stadien und durchschnittlich animierte Spieler gefaßt machen. Aber unter den Blinden ist der Einäugige nun mal König, und in Ermangelung einer brauchbareren Umsetzung kommen Cricket-Begeisterte hier durchaus auf ihre Kosten.

+ Viele Spielmodi

– Schwieriger Einstieg

– Schwache Präsentation

Brian Lara Cricket

Hersteller:	Codemasters	**3D-Karten:**	3Dfx, Direct3D
Testversion:	Betaversion vom Februar '99	**Hardware, Minimum:**	Pentium/166, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95/98	**Hardware, Empfehlung:**	Pentium II/233, 32 MByte RAM, 3D-Karte
Sprache:	Englisch		
Multi-Player:	2 (an einem PC)		

PC Player Wertung

Grafik:	50	**Sound:**	70
Einstieg:	30	**Komplexität:**	70
Steuerung:	50	**Multi-Player:**	60

Spielspaß: 62

Halili! Jägerlatein für Anspruchslose

Kulturschock

Beim Blick auf die Liste der meistverkaufen PC-Spiele in den USA reibt man sich verwundert die Augen. Doch an der bizarren Tatsache gibt's nichts zu rütteln: Die Liste wird angeführt von einem Spiel namens »Big Game Hunter 2«, einer Jagdsimulation. Ein Druckfehler? Ein vorgezogener Aprilscherz? Keineswegs.

Auf Platz zwei der USA-Hitparade steht die Jagdsimulation »Deer Hunter 2«, erst auf den Plätzen vier und fünf erscheinen bekannte (und anerkanntermaßen gute) Spiele wie »Starcraft« oder Baldur's Gate. Simulationen, die auf irgendeine Weise mit der Jagd zu tun haben, verkaufen sich in den USA wie die sprichwörtlichen warmen Semmeln. Neben den oben genannten Titeln fallen auch »Deer Stalker«, »Big Game Hunter«, »Duck Hunter« und diverse Angelsimulationen in diese Kategorie. Alle diese Titel sind jenseits des großen Teichs wahre Verkaufsschlager, während in Deutschland kein Hahn danach kräht. Sind die deutschen Spieler nicht in der Lage, das enorme Spielspaßpotential zu erkennen, das jeden Amerikaner mit freudestrahlenden Augen zu erwähnten »Ego-Shootern« greifen läßt? Wohl kaum. Ein Grund für den enormen Erfolg der Jagdsims ist mit Sicherheit ihr Preis, der meist um die 30 Mark liegt, andererseits auch die Präsentation der »Beute« in interaktiven Videos, die der Simulation angeblich eine große Realitätsnähe verleihen. Hinzu kommt, daß die Jagd in den USA nahezu als Volkssport gilt und eine lange Tradition hat. Jedes Völkchen hat eben seine eigene Kultur und Vorliebe, die bei Angehörigen anderer Gruppen teilweise nur auf kopfschüttelnde Unverständnis stößt. So haben die Deutschen mit den Jagd-Programmen allgemein wenig am Hut, während Wirtschaftssimulationen in Amerika niemanden vom Hochsitz herunterlocken können.

Beispiele für Programme, die sich verteufelt gut verkaufen, obwohl sie qualitativ dicht an der Schmerzgrenze vorbeirutschen, gibt es allerdings auch bei uns. Man denke da nur an den »Autobahn Raser«, dessen Erfolgsrezept offensichtlich auf der Ausnutzung nationaler Eigenheiten basiert: Man nehme einen zugkräftigen und möglichst populären Titel, stricke noch schnell ein paar beliebige Features drumherum, packe das Ganze schick ein und hoffe darauf, daß irgend jemand das Erzeugnis schon kaufen werde. Da drängt sich dann schon die Frage auf, ob es sich bei der derzeitigen US-Nummer eins um ein solches Produkt handelt oder ob sie nicht doch einen bloß hierzulande verkannten Meilenstein der Softwareentwicklung darstellt. Die Antwort geben die nachfolgenden Tests. **(st/md)**

Simulation für Einsteiger und Fortgeschrittene

Big Game Hunter 2

Per interaktivem Video machen Sie in vier verschiedenen Landschaftstypen Jagd auf die jeweils dort ansässige Tierwelt. Sie wählen einen Schwierigkeitsgrad und entscheiden, wie umfangreich und komplex Ihr Jagdausflug sein soll. Einsteiger wählen die »Quick Hunt«, in der die notwendige Ausrüstung fertig zusammengestellt ist; Fortgeschrittene suchen sich aus 16 Jagdwerkzeugen ihre Lieblingswaffen und die dazu passende Munition heraus. Auf der Karte wählen Sie den gewünschten Standort aus und legen sich auf die Lauer. Ihre Umgebung ist dreidimensional dargestellt, eine Bewegung durch das Gehölz ist nicht möglich. Ein Jagdführer gibt Ihnen mehr oder weniger sinnvolle Tips, während Sie Duftköder auslegen und Lockrufe ausstoßen. Dre-

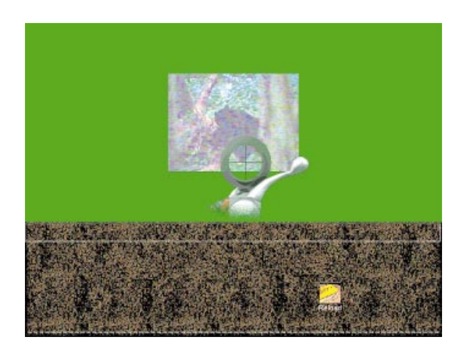


Auf Ihrer Safari haben Sie ein Warzenschwein entdeckt. Für diese Savannenlandschaft müssen Sie übrigens eine Extra-CD einlegen. So viel »Schönheit« braucht halt jede Menge Platz ...

Stefan Seidel 

Tödlich langweiliges »In die Gegend- tarren« wird nur unterbrochen durch ein paar bewegte Pixel, die vom handwerklich völlig vermurksten Programm reichlich uninspiriert über den Bildschirm geschoben werden.
Sämtliche Büsche, Felsbrocken oder andere Geländebestandteile wirken wie aufgeklebt; das Fernrohr läßt sich nur mühsam steuern oder entzieht sich ganz der Kontrolle. Die »interaktiven Videos« im Schußmodus sind winzig, von miserabler Qualität und oft so blaß, daß Sie Ihre heißersehnte Beute gar nicht genau erkennen können. Letzteres ist allerdings nicht weiter schlimm, da das virtuelle Abknallen der Tierwelt ohnehin nicht den geringsten Spaß macht.
Jagdbegeisterten könnte die Optionsvielfalt gefallen, außerdem mag durch die Idee der Finanzierungsnöte noch ein gewisser Anreiz für rechenbegabte Jäger vorhanden sein. Für alle anderen gilt: Jagen Sie diesem Spiel nicht hinterher, sondern legen Sie sich im Spielladen auf die Lauer und greifen Sie sich irgend ein anderes Produkt. Welches Sie auch immer erwischen, es wird Ihnen mit tödlicher Sicherheit angenehmere Stunden vor dem Monitor bescheren.

+ Optionsvielfalt
+ Unterschiedliche Wetterbedingungen
- Handwerklich miserable Grafik
- Sehr kleine, blasse Videos
- Tödlich langweilig



Auf diesem Mini-Video dürfen Sie sich als Waidmann versuchen. Der dunkle Fleck in der Bildmitte soll einen Bären darstellen. Dieser hat Glück, daß wir erst noch nachladen müssen ...

hende Windrichtungen, Schnee, Regen und einsetzende Dunkelheit können die Jagd erschweren.

Erscheint nach einer gewissen Wartezeit ein Tier vor Ihnen, so klicken Sie dieses an, um in den »Schußmodus« zu wechseln. Dort sehen Sie dann auf einem Mini-Video ein sich bewegendes Tier, auf das Sie mittels Zielfernrohr anlegen dürfen. Sitzt der Schuß, bekommen Sie alle Informationen über das Opfer Ihres erfolgreichen Schusses mitgeteilt; haben Sie es nur angeschossen, dürfen Sie sich an die Verfolgung machen. Für einen Abschuß erhalten Sie je nach »Güte« der »Ware« eine Belohnung, die Sie benutzen, um weitere Jagdreisen zu finanzieren. **(st/md)**

Big Game Hunter 2

Hersteller:	Head Gamer./Activision	3D-Karten: –
Testversion:	Importversion 1.08	Hardware, Minimum: Pentium/133, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95/98	
Sprache:	Englisch	Hardware, Empfehlung: Pentium/166, 32 MByte RAM
Multi-Player:	–	

PC Player Wertung

Grafik:	30	Sound:	20
Einstieg:	60	Komplexität:	40
Steuerung:	40	Multi-Player:	–

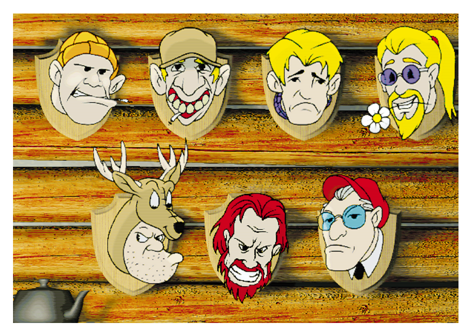
Spielspaß: 22

Actionspiel für Einsteiger

Deer Avenger



Gut gezielt ist halb gewonnen; nur noch eine Krümmung des Zeigefingers trennt Sie von Ihrer nächsten Trophäe.



Diese außergewöhnliche Trophäensammlung ist eine Zierde für jede Hirsch-Hütte, weitere Trophäen können Sie allerdings nicht sammeln.

Die Amerikaner sind auch in der Lage, ihre Jagdleidenschaft humoristisch auf die Schippe zu nehmen; dies beweist das Produkt »Deer Avenger«, in dem die gepeinigte Natur die Gelegenheit hat, es den Jägern einmal so richtig heimzuzahlen.

In dieser bissigen Parodie auf amerikanische Jagdsimulationen drehen Sie den Spieß um und nehmen als bewaffneter Hirsch den Kampf auf. In drei verschiedenen Landschaften suchen Sie nach Jägern. Finden Sie auf der Übersichtskarte menschliche Hinterlassenschaften (Bierdosen, Pornohefte), so halten Sie dort Ausschau, indem Sie sich um die eigene Achse drehen; eine weitere Bewegung durch das Gehölz ist nicht möglich. Nun geben Sie noch lockende Rufe (»Freibier«) von sich, oder säuseln mit weiblicher Stimme eindeutige Aufforderungen. Nach einiger Zeit stapft dann ein Waidmann nichtsahnend heran, den Sie genüßlich ins Visier nehmen.

Für jeden Blattschuß werden Sie mit einem makabren Trickfilmchen belohnt, anschließend nageln Sie sich das Jägerhaupt als Trophäe an die Wand. Hängen dort acht verschiedene Grinsrüben, haben Sie bereits alles gesehen, was das Spiel zu bieten hat. **(st/md)**

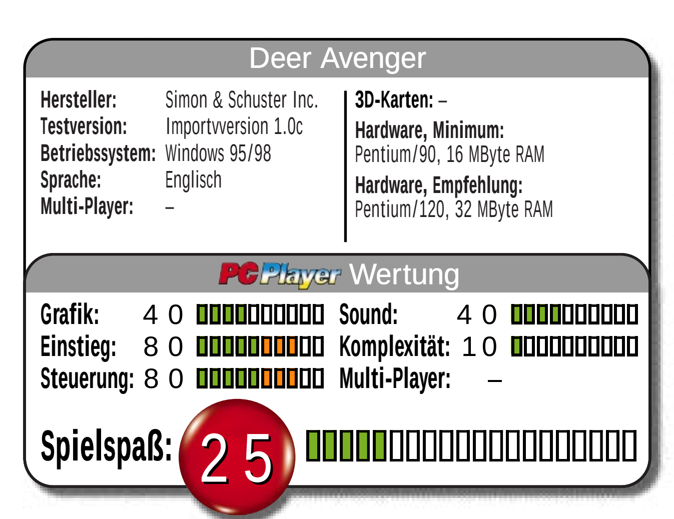


Stefan Seidel ★★

Die einzige Daseinsberechtigung für dieses Spiel liegt darin, daß es eine Parodie ist. Verschenken Sie dieses Spiel auf einer Party an Jagdgegner oder frustrierte Förstergattinnen, verbuchen Sie mit Sicherheit einen Heiterkeitserfolg. Mehr aber auch nicht.

Die an sich lustige Idee, die allzu »ernsthaften« Jagdsimulationen durch den Kakao zu ziehen, ist zwar löblich und ganz nett umgesetzt, nach spätestens einer halben Stunde hat aber auch der fehlsichtigste Schießanfänger alle acht Männlein in den ewigen Jagdhimmel geblasen. Schade, aus dem netten Ansatz, der albern-lustigen Präsentation und den launig-witzigen Kommentaren hätte etwas werden können, wenn das Spiel über die halbe Stunde hinaus noch irgendwelche Steigerungen oder Herausforderungen bieten würde.

- \+ Originelle Idee
- \+ Lustig umgesetzt
- – Viel zu kurz
- – Keine Herausforderungen



Deer Avenger

Hersteller:	Simon & Schuster Inc.	3D-Karten: –
Testversion:	Importvversion 1.0c	Hardware, Minimum: Pentium/90, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95/98	
Sprache:	Englisch	Hardware, Empfehlung: Pentium/120, 32 MByte RAM
Multi-Player:	–	

PC Player Wertung

Grafik:	40	Sound:	40
Einstieg:	80	Komplexität:	10
Steuerung:	80	Multi-Player:	–

Spielspaß: 25

Simulation für Fortgeschrittene und Profis

Der Jägermeister



Dank Plasmawumme fallen die Enten gleich knackig geröstet vom Himmel.

Schon seit einem Jahr pirschen Jagdsport-Simulationen durch die amerikanischen Charts, während die europäischen Anhänger gepflegter Ballereien sich mit indizierten Shootern trösten mußten. Dabei kann die Hatz auf Monster nie so befriedigend sein wie das Aufspüren und Erlegen tödlicher Rehkitze und Waldvögel. Nun endlich entstand in Kooperation mit einer bekannten Kräuterlikörfirma eine erstklassige Umsetzung, die vom Auswählen der Waffen und Munition bis hin zum Ausweiden der Tiere alle Aspekte korrekt wiedergibt. Mitunter sitzt man stundenlang auf dem Hochsitz, sieht, wie die Sonne langsam den Horizont erklimmt und die Dunkelheit weicht, während am Waldesrand die Tiere ahnungslos grasen. Wem Diana, die Göttin der Jagd, besonders hold ist, der darf im Bonus-Szenario »Afrika« sogar auf geschützte Elefanten, Löwen und Termitenhügel ballern. **(tw)**

Thomas Werner ★★★★★

Deutschland wird wieder konkurrenzfähig: Von wegen »Qualitätssoftware kommt nur aus Amiland« ... Wenn die Schrotkugeln aus der Flinte prasseln und dem Reh das letzte Halali geblasen wird, entsteht echte Hochsitzatmosphäre. Das beiliegende Fläschchen Kräuterlikor verkürzt die Wartezeit, bis sich das erste Opfer auf die Lichtung verirrt. Anfänger werden statt dem üblichen Jagdgewehr lieber auf die Plasmakanone oder den Ionenstrahler zurückgreifen, mit deren Hilfe auch ungeübte Schützen ein Tier mit einem Schuß in handliche Jägerschnitzel zerlegen. Da fehlen eigentlich nur noch die Pilze und ein paar Salzkartoffeln! Während in Österreich und der Schweiz das Blut der getroffenen Tiere noch rot ist, wurde in Deutschland wieder einmal umgefärbt. Trotzdem: Ein echter Blattschuß für alle Spielefans.

- \+ Stimmung wie auf dem Hochsitz
- \+ Ein Fläschchen Kräuterlikör
- \+ Großwildjagd als Bonus-Szenario
- − Grünes Blut

Der Jägermeister

Hersteller:	Kräuterknechte/ Silberwald Interactive
Testversion:	Verkaufsversion 1.0
Betriebssystem:	MS-DOS 9.3
Sprache:	Jägerlatein
Multi-Player:	bis 8 (Modem, Netzwerk)
3D-Karten:	–
Hardware, Minimum:	Pentium/166, 32 MByte RAM
Hardware, Empfehlung:	Pentium/200, 64 MByte RAM

PC Player Wertung

Grafik:	80	**Sound:**	70
Einstieg:	90	**Komplexität:**	90
Steuerung:	70	**Multi-Player:**	80

Spielspaß:



Strategiespiel für Profis

Deo Gratias

Gott hat die Welt in einer Woche erschaffen – Ihnen stehen bei dieser Göttersimulation ganze Äonen zur Verfügung, in denen sich Ihre Völker prächtig entwickeln können.



▲ Sie beobachten, wie Ihre Planeten besiedelt werden.

Wer hat angesichts des frustrierenden Alltags nicht schon Allmachts-Phantasien gehabt und sich vorgestellt wie es wohl wäre, ein Lehrer, ein Spieletester oder gar ein Gott zu sein. Während die Macht der ersten beiden Berufsgruppen bei Tageslicht betrachtet recht beschränkt ist, würde es schon etwas hermachen, als Schöpfer des Universums aufzutreten. Dafür gibt es jedoch keine Umschulungsmaßnahme beim Arbeitsamt – so etwas ermöglichen Ihnen nur die Spiele-Entwickler.



Die Hauptverwaltung Ihres göttlichen Reiches.

Bei »Deo Gratias« suchen Sie zunächst aus, über welche Merkmale und Fähigkeiten Sie verfügen wollen, denn noch sind Sie wahrlich kein »Allmächtiger«. Nach und nach können Sie zusätzliche Kräfte hinzugewinnen oder anwenden, doch setzt dies genügend göttliche Energie voraus. Um an diesen kostbaren Stoff zu gelangen, muß erst einmal in einen Planeten investiert werden. Per Mausklick wird die erwählte Bevölkerung ausgesetzt und breitet sich von da an selbständig über den Planeten aus. Rund 50 Rassen mit unterschiedlichen Entwicklungschancen und Nachteilen stehen zur Verfügung. Bei der Auswahl sollte man stets berücksichtigen, daß konkurrierende Götter und das bedrohliche Chaos auf der Lauer liegen, um Ihre Schöpfung in die Hände zu bekommen. Besonders durch geschickt eingesetzte Wunder sowie einem klugen Glaubenscredo sichert man sich eine treue Anhängerschar, die gegen andere Götzen oder gar den verheerenden Atheismus immun ist.



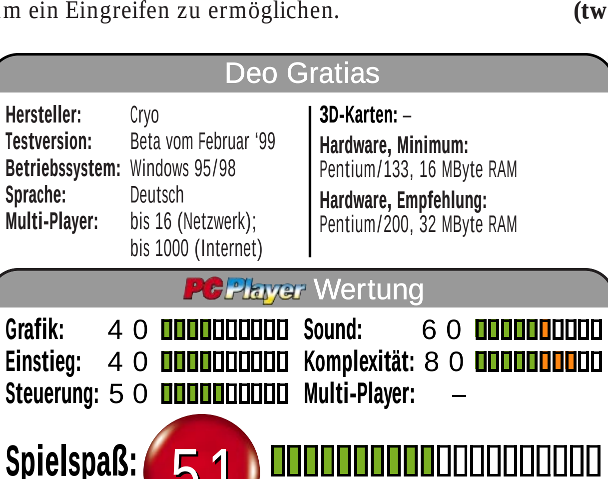
In den Städten tummeln sich Ihre Anhänger.

Die durch Ihre Geschöpfe produzierte Energie ermöglicht es, weitere Welten zu schaffen und diese zu besiedeln. Sie dürfen nicht nur Städte anklicken und diese aus der Vogelperspektive betrachten, sondern zusätzlich mit einzelnen Angehörigen Ihres Volkes kommunizieren. Im Gebetsraum werden die Bitten vorgetragen und Sie entscheiden, welche davon erhört wird. Wenn die Energie zur Neige geht, ist es ratsam, sich für einige Äonen auszuruhen und zu hoffen, daß die Gläubigen bei der Stange bleiben. Wichtige Ereignisse werden jederzeit gemeldet, um ein Eingreifen zu ermöglichen. **(tw)**

Thomas Werner ★★★

Wer angesichts der Thematik ein Populous-Plagiat erwartet, wird von Deo Gratias überrascht sein – enttäuscht wäre vielleicht das passendere Wort. Offenbar wollten die Entwickler eine sehr komplexe Göttersimulation schaffen, sie haben sich dabei jedoch arg verzettelt. Der Spieler benötigt lange, bis der die Auswirkungen seiner Maßnahmen versteht und die Völker richtig zu führen lernt. Mitunter ist das Aufpäppeln ansehnlicher Anhängermassen ein zähes Unterfangen, und sowohl die Auseinandersetzungen als auch Wunder sind reichlich unspektakulär. Insgesamt wirkt die Präsentation bis auf die stimmungsvolle Musik zu uninspiriert für solch eine himmlische Thematik. Leider wurden die interessanten Ideen durch die gurkenhafte Umsetzung verschenkt – wer Gott spielen möchte, der sollte seine Fähigkeiten daher lieber bei anderen Aufbauspielen einbringen.

+ Interessante Ansätze
+ Komplex
– Teils unansehnliche Grafik
– Zäher Spielfluß
– Schwerer Einstieg



Deo Gratias

Hersteller:	Cryo	**3D-Karten:**	–
Testversion:	Beta vom Februar '99	**Hardware, Minimum:**	Pentium/133, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95/98	**Hardware, Empfehlung:**	Pentium/200, 32 MByte RAM
Sprache:	Deutsch		
Multi-Player:	bis 16 (Netzwerk); bis 1000 (Internet)		

PC Player Wertung

Grafik:	40	**Sound:**	60
Einstieg:	40	**Komplexität:**	80
Steuerung:	50	**Multi-Player:**	–

Spielspaß: 51

Simulation für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

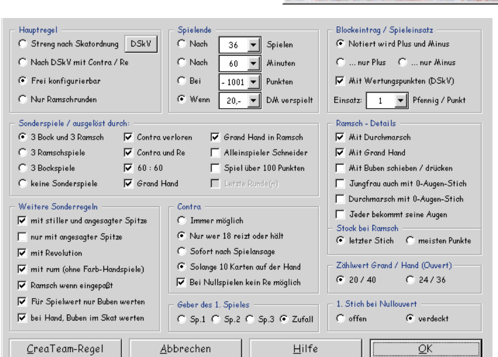
Skat 3000

Wer gerade keine zwei Freunde zur Hand hat, um mal wieder einen gepflegten Skat zu dreschen, kann zur Not auf diesen digitalen Partner zurückgreifen. Das spart den weiten Weg ins Wirtshaus und obendrein auch so manche Mark für die gemeinsame Bierkasse.

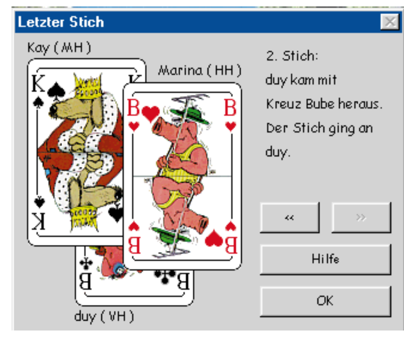


▲ Jeder der Skatpartner spielt wahlweise agressiv, normal oder defensiv.

Allzu viele brauchbare Skatsimulationen wurden ja bislang noch nicht gesichtet, die einzige löbliche Ausnahme von dieser Regel bietet eigentlich nur die Firma Createam Software. Mit dem vom Deutschen Skatverband empfohlenen »Skat 3000« erscheint mittlerweile die dritte und bislang beste Umsetzung des Flensburger Softwareteams. Geboten wird hier so ziemlich alles, was man von so einer Simulation erwartet. Dank der reichhaltigen Auswahl an zuschaltbaren Sonderregeln läßt sich das Spiel für jeden Geschmack zurechtschustern, selbst regionale Eigenheiten wie etwa die in Norddeutschland beliebte Tradition, der zufolge jeder Spieler nach dem Reizen den Stock anschauen darf, können Sie aktivieren; selbiges gilt auch für die Ende letzten Jahres eingeführten neuen Skatregeln. Selbstverständlich sind auch Bock- und Ramschrunden, Handspiele sowie Spezialfälle von der Revolution bis hin zur aktivierbaren Spitze mit von der Partie.



Das umfangreiche Menü zur Regeleinstellung läßt keinerlei Wünsche offen.



Eines der vier wählbaren Kartensets stammt vom Comiczeichner Uli Stein.

Der Tisch selber atmet besinnliche Urlaubsatmosphäre am Mittelmeer, zur Wahl stehen jeweils zwei weibliche und männliche Spielpartner, die ärmlich animiert sind, aber dafür mit durchgehender deutscher Sprachausgabe spröde Kommentare absondern. Jeder von ihnen agiert ganz nach Wunsch normal, aggressiv oder defensiv. Höchst originell ist auch der integrierte Editor, der etwa zur Lösung von Skataufgaben aus Zeitungen hergenommen werden kann. Der mit 139 Märkern angegebene Preis ist zwar ganz schön happig, Besitzer der Vorgänger »Skat 2010« oder »Skat 2095« können jedoch beim Hersteller ein etwas preisgünstigeres Upgrade erwerben.

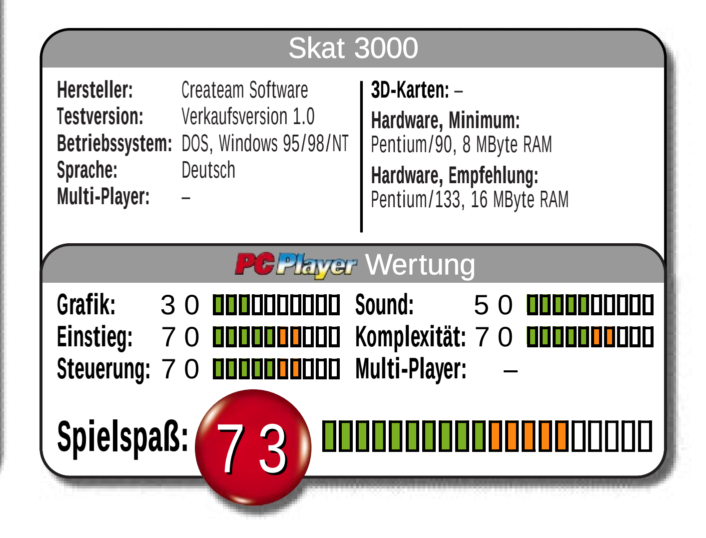
Sie erhalten das Programm per Direktversand von Createam Software, Tel.: 0461 64808, beziehungsweise über die Web-Site http://createam.de – dort findet sich übrigens auch eine etwa sechs MByte große Sharewareversion von Skat 3000. **(md)**



Manfred Duy ★★★★

Die anspruchsvolle Kartensimulation bietet so ziemlich alles, was das Herz eines Skatfreundes entzückt: spielstarke Gegner, eine übersichtliche Menüstruktur und vor allem reichhaltigste Möglichkeiten zur individuellen Regelanpassung. Letzteres ist besonders wichtig, denn schließlich wird Skat in vielen Gegenden Deutschlands nach unterschiedlichen Sonderregeln gespielt.
Ein bißchen hakelt es aber mit der Steuerung, so gibt es bei einer Minimal-Installation immer wieder mal eine kleine Zeitverzögerung, bevor die digitale Sprachausgabe ertönt – die hätte übrigens durchaus etwas origineller ausfallen dürfen. Schiebt man solche Kleinigkeiten beiseite, dann bleibt auch unter dem Strich die bislang sicherlich vollständigste und damit auch brauchbarste Skatsimulation, die ich bislang gesehen habe.

+ Sehr spielstark
+ Variable Regeln
+ Skat-Editor
– Deftiger Preis
– Ärmlich animiert und spröde kommentiert



Skat 3000

Hersteller:	Createam Software
Testversion:	Verkaufsversion 1.0
Betriebssystem:	DOS, Windows 95/98/NT
Sprache:	Deutsch
Multi-Player:	–
3D-Karten:	–
Hardware, Minimum:	Pentium/90, 8 MByte RAM
Hardware, Empfehlung:	Pentium/133, 16 MByte RAM

PC Player Wertung

Grafik:	30	**Sound:**	50
Einstieg:	70	**Komplexität:**	70
Steuerung:	70	**Multi-Player:**	–

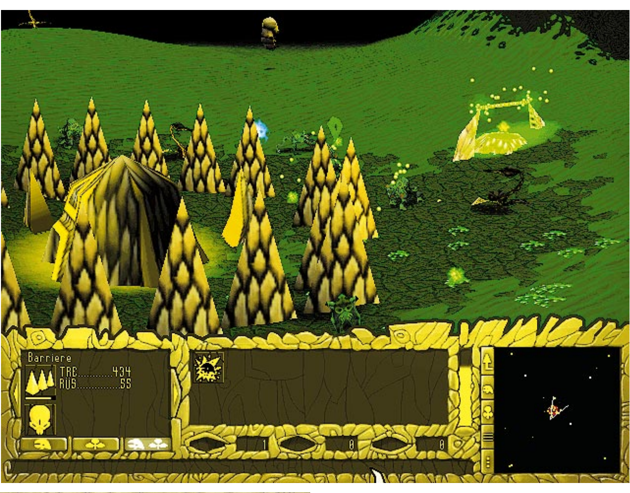
Spielspaß: 73

Strategiespiel für Profis

Dominant Species

Krieg ist der einzige Zeitvertreib auf Mur, einer weit entfernten, ausgesprochen fremdartigen Welt. In der Haut eines Mindlords führen Sie ein wahres Bestiarium durch dreidimensionale Landschaften zu Schlacht und Sieg.

Wer ein schlaues Köpfchen hat, der muß sich seine Hände nicht schmutzig machen: Wozu selber kämpfen, wenn man doch genauso gut kämpfen lassen kann ... Die telephatisch begabten Mindlords des Planeten Mur schaffen daher aus einer Energie namens Anima verschiedene Lebewesen, die einzig und allein bei militärischen Auseinandersetzungen verheizt werden. In Ihrer Basis, im Spiel als Stock bezeichnet, produzieren Sie zunächst einen Gauph, die Ingenieureinheit. Diese sollte in der Nähe einer sprudelnden Animaquelle einen Ernter sowie einen Anima-Inkubator errichten, in dem neue Wesen aus der gesammelten Lebensenergie gebacken werden. Die Anima-Vorkommen sind nicht unerschöpflich, daher muß man sorgfältig haushalten und nichts unnötig verschwenden. Immerhin hinterlassen getötete Kampfmonster eine Portion dieses Materials, die Sie von dem Gauph einsammeln lassen.



▲ Ein heißer Kampf um einen gut gesicherten Stock. (3Dfx)

Die Übersichtskarte läßt sich jederzeit einblenden. (3Dfx)

Der Spieler kann über 27 verschiedene Typen williger Kämpfer verfügen, doch hängt es von der Art des gesammelten Animas ab, welche davon produziert werden. Anima gibt es als Kristall, Flüssigkeit und Gas, wobei letztere Form zwar besonders brauchbare Resultate hervorbringt, aber leider höchst selten zu finden ist. Haben Sie genügend Rammbiester, Lockhörner, Lobber oder Schmerzensboten zusammen, dann wird es Zeit für einen Angriff auf den Gegner. Dabei darf die Verteidigung des eigenen Stockes nicht vergessen werden, denn ist dieser erst einmal vernichtet, bedeutet das gleichzeitig die schmachvolle Niederlage. Barrieren, Kanonen in der Form von blumenartigen Speiern sowie Bombenfallen sichern das Gebiet vor Eindringlingen. Mit zunehmender Erfahrung der Einheiten steigt deren Kampfwert.

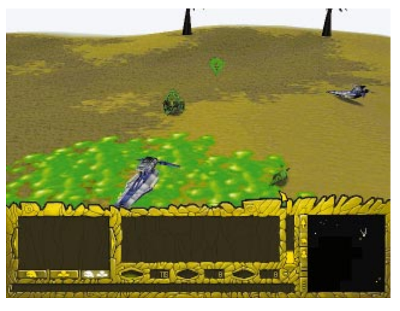
Kampagne in 3D

Das Spiel besitzt als Einstieg ein drei Missionen umfassendes Tutorial, das zumindest gegen Ende recht schwierig zu meistern ist. Danach beginnen die eigentlichen 17 Einsätze, bei denen Sie schließlich auf menschliche Gegner stoßen, die als böse Invasoren Ihren Planeten besetzen. Die Erdlinge verfügen über ein Dutzend mobiler Einheiten, die allerdings technischer und nicht organischer Natur sind. Hauptwaffen sind Schweber, Schreiter und auf Ketten rollende Kriecher in unterschiedlichen Ausführungen. Die lästigen Zweibeiner nutzen eigene Stöcke, die ausgelöscht werden müssen.

Sämtliche Landschaften und Einheiten werden dreidimensional wiedergegeben und passend animiert, wobei der Blickwinkel auf das Geschehen frei wählbar ist. Tatsächlich besteht eine der Herausforderungen darin, die Kameraperspektive ständig dem Geschehen anzupassen, um kein Ereignis zu übersehen. Den üblichen Schlach-



Nahe bei der Anima-Quelle stehen ein Ernter und ein Inkubator. (3Dfx)


Menschliche Invasoren schweben über den Überresten ihrer Opfer. (3Dfx)

tennebel gibt es nicht; die feindlichen Einheiten werden sichtbar, sobald Sie einen Geländeabschnitt betrachten, auch wenn keine eigenen Truppen in der Nähe weilen. Was wie eine Nebelwand in geringer Entfernung zum Betrachter die Sicht versperrt, ist vielmehr durch die Grafik-Engine verursacht.

Der mitgelieferte Editor ist nicht sehr benutzerfreundlich und eignet sich vorwiegend für Mehrspielerpartien. Multiplayer-Gefechte lassen sich per Netzwerk und den kostenlosen Online-Spielservice Mplayer durchführen. **(tw)**

Thomas Werner ★★★★

In Kürze wird sie über uns hereinbrechen, die Flut von 3D-Strategiespielen. Allerdings ahne ich Übles, denn wenn all die angekündigten Titel ähnliche Orientierungsprobleme bescheren wie Dominant Species, dann wird man mehr mit Kameraschwenks und Änderungen des Blickwinkels beschäftigt sein als mit taktischen Planungen. Beim vorliegenden Programm kämpft der Spielspaß zudem mit Widrigkeiten wie einer absolut miesen Wegfindungsroutine, die Einheiten zielstrebig auf das nächste Hindernis zufahren läßt und sie dort gnadenlos verkeilt. Will man den unfähigen Kämpfern zu Hilfe eilen, droht der nächste Ärger: Es ist einfacher, einen aufgefaserten Faden in ein Nadelöhr einzufädeln als die gewünschte Einheit anzuwählen. Selbst wenn der Mausklick direkt auf das gewünschte Zielobjekt gerichtet ist, registriert der Rechner diesen oftmals für irgendein benachbartes, deutlich entferntes Gebilde. In diesem Fall hilft nur ein Perspektivenwechsel.

Diese Mängel ärgern besonders, da Dominant Species dank des ungewöhnlichen Szenarios, der originellen Einheiten, brauchbaren Kampagnen und einer ansprechenden Optik durchaus seine Reize hat. Wer eine hohe Frusttoleranz besitzt, sollte deshalb dennoch unbedingt einen Blick riskieren.

- \+ Ungewöhnliches Szenario
- \+ Flüssige 3D-Darstellung
- − Miese Wegfindung
- − Schwache Steuerung
- − Unübersichtlich

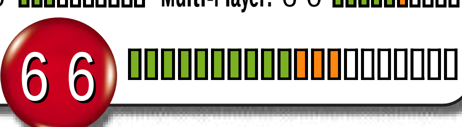
Dominant Species

Hersteller:	Red Storm/Take 2	**3D-Karten:** Direct3D, 3Dfx
Testversion:	Beta vom Februar '99	**Hardware, Minimum:** Pentium/200 MMX, 32 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95/98	**Hardware, Empfehlung:** Pentium/233, 64 MByte RAM, 3D-Karte
Sprache:	Deutsch	
Multi-Player:	bis 4 (Netzwerk, Internet)	

PC Player Wertung

Grafik:	70	Sound:	50
Einstieg:	70	Komplexität:	60
Steuerung:	30	Multi-Player:	60

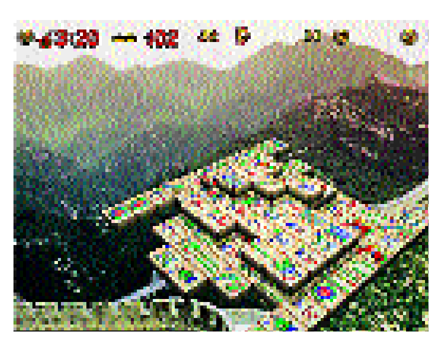
Spielspaß: 66



Denkspiel für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

Mah Jongg

Mit dem richtigen »Mah Jongg« haben bekanntlich so gut wie alle PC-Umsetzungen wenig zu tun, heißen sie nun »Shanghai« oder gar so wie das Original. Macht nix: Das umsichtige Wegnehmen von Steinpaaren mit identischen Motiven macht auch so jede Menge Spaß. In der Version von Soft Enterprises finden sich neben vier unterschiedlichen Motivsammlungen (klassisch elfenbeinfarben, ägyptische Symbole, Fische und Runen) zehn Layoutvarianten für den abzuräumenden Stapel. Zwei Spieler dürfen sich an einem PC gegen die Zeit am gleichen Klötzchenhaufen versuchen, via DirectPlay klappt das Ganze mit bis zu acht Personen über ein Netzwerk oder das Internet. Weltpremiere: Die Grafik unterstützt 3D-Karten – Sie dürfen den Stapel munter umherdrehen und -wenden. **(ra)**


Optisch schön, doch spielerisch unbrauchbar: Der Steinestapel läßt sich stufenlos drehen und zoomen. (3Dfx, 640x480)

Roland Austinat ★★★

Beim Testen rieb ich mir mehrmals die Augen: Sollten die Kontaktlinsen schon wieder knochentrocken sein? Nein, meint der herbeigerufene Kollege Seidel – die Spielsteine sind wirklich so schwer zu erkennen, sei es im Software- oder im Hardware-Modus für 3D-Karten. So blieb mir nichts anderes übrig, als die Symbole auf den kleinen Klötzchen auswendig zu lernen. Leider kann ich diese neugewonnenen Kenntnisse der chinesischen Sprache außer im Spiel nirgendwo anwenden. Die 3D-Funktion ist ein netter Gag, aber meistens spiele ich das Ding in der Draufsicht, selbst der Preis von knapp 30 Mark ändert nichts an daran, daß es bessere Shareware-Versionen dieses Denkspiels gibt.

- \+ Abspielen eigener Musik-CDs
- \+ Speicherfunktion
- − Unscharf ohne Ende
- − Dürftige Klangkulisse

Mah Jongg

Hersteller:	Soft Enterprises/ Data Becker	**3D-Karten:** Direct3D
Testversion:	Verkaufsversion 1.0	**Hardware, Minimum:** Minimum: Pentium/133, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95/98	**Hardware, Empfehlung:** Pentium/200, 16 MByte RAM, 3D-Karte
Sprache:	Deutsch	
Multi-Player:	bis 2 (an einem PC), bis 8 (Netzwerk, Internet)	

PC Player Wertung

Grafik:	40	Sound:	50
Einstieg:	90	Komplexität:	70
Steuerung:	90	Multi-Player:	60

Spielspaß: 49



Strategiespiel für Fortgeschrittene und Profis

Saga

Zwar stehen bei diesem Echtzeit-Strategiespiel sieben sagenumwobene Brachial-Völker im Mittelpunkt, allzu archaisch geht es aber dennoch nicht zu, denn selbst im Märchenland scheint das Leben schon ein recht komplexes gewesen zu sein.



▲ Der schlecht vorbereitete Überfall der Elfengarde auf eine Ansiedlung der Trolle geht voll in die Hose.

Mit dem Echtzeit-Strategiespiel »Saga« läßt Cryo alte nordische Mythen wieder auferstehen. Es bekriegen sich sieben Rassen wie etwa Wikinger, Elfen, Zwergen, Riesen und Südländer. Jedes dieser Völker besitzt nicht nur eigene Einheiten und Gebäude, sondern darüber hinaus individuelle Stärken und Schwächen. In den insgesamt 25 einzeln anwählbaren Szenarien nehmen Sie mal die eine, und mal die andere Rasse unter Ihre Fittiche. Ein integrierter Karten-Editor sorgt zudem für zusätzliche Landschaften.

Ähnlich wie bei den meisten Echtzeit-Strategiespielen beginnen Sie zumeist mit einer Handvoll Getreuer. Die werden dazu eingespannt eine Siedlung mit Häusern und diversen Werkstätten zu errichten, die hierfür notwendigen Rohstoffe und Nahrungsmittel entnehmen Sie den umliegenden Wäldern, Felsen, Feldern und Seen. Zwecks Vermehrung Ihrer Sippe müssen Sie zunächst zwei Leute in ein Farmhaus abkommandieren, etwas später haben Sie dann einen Esser mehr. Lustigerweise sind hierbei auch Kombinationen etwa zwischen einem Troll und einem Elfen möglich. Der Nahrungsmittelversorgung kommt eine hohe Bedeutung zu, denn im Winter ist es Essig mit der Felderbestellung. Die zu Lande und zu Wasser vorgetragenen Angriffe erfolgen genreüblich durch beliebig viele zuvor gruppierte Einheiten, die per Mausklick durchs Gelände gescheucht werden. So fliegen dann Schwerte, Pfeile und magische Sprüche durch die Lüfte. **(md)**



Im Winter herrscht naturgemäß Nahrungsmittelknappheit, nur der Fischfang an den Eislöchern stopft die hungrigen Mäuler.

Manfred Duy ★★★★

Ich habe stark das Gefühl, daß Cryo hier vor lauter Bäumen den Wald nicht mehr gesehen hat. Da gaben sich die Franzosen soviel Mühe mit den interessanten Details wie etwa dem komplexen Magiesystem, der aufwendigen Aufzucht von Nachwuchs und den durch jahreszeitlichen Wechsel bedingten Versorgungsproblemen. All das ist durchaus erfreulich und zielte wohl darauf ab, die Langzeitmotivation in ungeahnte Höhen zu treiben. Aber Mühe allein genügt nicht, denn bei allem Applaus vor diesen originellen Features bleiben ein paar weitaus grundlegendere Mängel. Insbesondere bleibt für all diese Finessen in der Hitze des Kampfgetümmels keine Zeit.

Wie soll ich mich um Versorgungs- und Aufzuchtprobleme kümmern, wenn meine Siedlung ständig von wilden Tieren und noch wilderen Feinden angegriffen wird? Echtzeit-Strategiespieler erwarten zudem die tatkräftige Unterstützung durch eine möglichst einfache Steuerung und genau daran hapert es hier enorm. So stellen Arbeiter oftmals ohne ersichtlichen Grund ihre Tätigkeiten ein, das Wegfinde-System läßt deutlich zu wünschen übrig und nahebei stehende Krieger schauen tatenlos zu, wie meine Arbeiter niedergemezelt werden. Saga ist bei weitem nicht so hübsch animiert wie das ähnlich archaische Age of Empires, zu gefallen wußte lediglich die schrägen Keltenklänge.

Da bleibt nur das ernüchternde Resumee: Gut gemeint und halb daneben gegriffen.

- + Variantenreiche Echtzeit-Strategie
- + Karten-Editor
- + Sieben unterschiedliche Rassen
- − Überkomplizierte Bedienung
- − Miese Animationen
- − Angesichts der Komplexität zuviel Hektik

Saga

Hersteller:	Cryo
Testversion:	Beta vom Februar 99
Betriebssystem:	Windows 95/98
Sprache:	Deutsch
Multi-Player:	2-8 (Internet, Netzwerk)
3D-Karten:	–
Hardware, Minimum:	Pentium/166, 16 MByte RAM
Hardware, Empfehlung:	Pentium 2/300, 32 MByte RAM

PC Player Wertung

Grafik:	70	Sound:	70
Einstieg:	50	Komplexität:	80
Steuerung:	40	Multi-Player:	70

Spielspaß: 63

Adventure für Einsteiger

Laura und das Geheimnis des Diamanten

Wer schon immer mal ins Playmobil-Land reisen wollte, kann das jetzt am Computer tun - und sich von diesem Spiel für Kinder bezaubern lassen.



Auch Lauras Vater hat ein kleines Problem.

Eines der letzten großen Geheimnisse dieses Universums wurde endlich gelüftet: Die Welt der Playmobil-Figuren wurde von fleißigen Programmierern aus Kanada entdeckt, und ein jeder kann mit seinem PC in dieses Plastikparadies reisen. Tatsächlich geht es dort noch putziger und bezaubernder zu, als es selbst Experten für möglich gehalten hätten.
Ein erstes Programm dokumentiert für neugierige Computer-Besitzer eine typische Begebenheit: Die kleine Laura zerbricht unabsichtlich einen Stein aus der Sammlung ihres Großvaters und findet in den Trümmern den diamantengleichen Glücksbringer der Feen. Dieser betraut sie mit der schwierigen Aufgabe, die Menschen um sie herum glücklich zu machen. Alles in allem ergeben sich so ein halbes Dutzend aufwühlender Missionen. Beispielsweise hat ihr Bruder das Fernglas des Vaters verloren, das er sich zuvor heimlich geborgt hatte. Laura macht sich auf, um innerhalb des eigenen Hauses und draußen in der Stadt nach Hinweisen zu suchen. Sie steuern Ihren Schützling mit einigen wenigen Tastenkommandos, die sich zudem dank farbiger Aufkleber für die Tastatur auch von Vergeßlichen leicht merken lassen. Die meisten Aktionen und die Gespräche mit anderen Playmobil-Geschöpfen werden schlicht durch eine Betätigung der Leertaste ausgelöst.
Ebenso einfach schaut man in den Tornister mit den gefundenen Gegenständen und wählt einen davon aus. Unter anderem erkundet man einen Geheimgang unter dem Haus, landet im Feenland und darf nach Herzenslust Schubladen öffnen oder fröhlich herumspringen. Selbst eine rasante Fahrt mit einer Bergwerks-Lore kann Laura erleben. Mit einem vom Spieler zu findenden Zauberstab läßt sich sogar die elterliche Wohnung umdekorieren. Empfohlen wird das erfrischende Playmobil-Märchen für Menschen ab sechs Jahren und ist in erster Linie für Mädchen gedacht; es sollen aber schon deutlich ältere Personen gesichtet worden sein, die in den Bann dieser Welt gerieten. **(tw)**



Einige Dialoge erfordern die Auswahl einer Antwort.

Hat dieser Clown etwas zu verbergen?



Thomas Werner ★★★★

Ich hätte nie damit gerechnet, daß man den typischen Playmobil-Look so gelungen für ein Computerspiel umsetzen könnte: Genau so habe ich mir immer die Welt der kleinen Plastikfiguren vorgestellt. Da ich in meiner eigenen Kindheit viel Zeit mit diesem Spielzeug verbracht habe, war ich ganz hingerissen von diesem Adventure. Zudem ist der Charme der kleinen Laura in ihrer heilen Welt äußerst bezaubernd; als zehnjähriger Junge hätte ich das wohl nicht so unbefangen zugeben können. Im Gegensatz zu vielen pädagogischen Zeigefingerspielen ist dies ein wirklich unterhaltsames, wenngleich auch viel zu kurzes Spiel. Allerdings sind viele Details zu entdecken, und schließlich darf man ja sogar noch das Haus umgestalten.
Die gelungene Steuerung sowie die erklärenden Hilfstexte würde ich mir zukünftig auch für Erwachsenenspiele wünschen, damit wir nicht soviel Lebenszeit mit dem Erraten von Icons und dem Finden von Programmfunktionen verplempern müssen. Die Grafik wirkt sogar schicker als die mancher der derzeitigen Verkaufsschlager für ein älteres Publikum, daher kann ich abschließend nur sagen: Laura statt Lara!

- \+ Playmobil-Look gutgelungen
- \+ Kindgerechte Steuerung
- \+ Hübsche Geschichten
- \- Zu wenig Episoden
- \- Für Erwachsene zu einfach

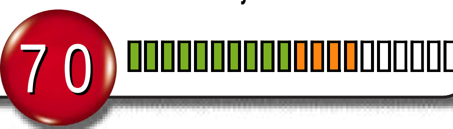
Laura und das Geheimnis des Diamanten

Hersteller:	Ubi Soft
Testversion:	Verkaufsversion 1.0
Betriebssystem:	Windows 95/98
Sprache:	Deutsch
Multi-Player:	-
3D-Karten:	3Dfx, Riva TNT
Hardware, Minimum:	Pentium/166 MMX, 32 MByte RAM, 3D-Karte
Hardware, Empfehlung:	Pentium/200 MMX, 64 MByte RAM, 3D-Karte

PC Player Wertung

Grafik:	70	Sound:	60
Einstieg:	90	Komplexität:	50
Steuerung:	90	Multi-Player:	-

Spielspaß: 70



Adventure für Einsteiger und Fortgeschrittene

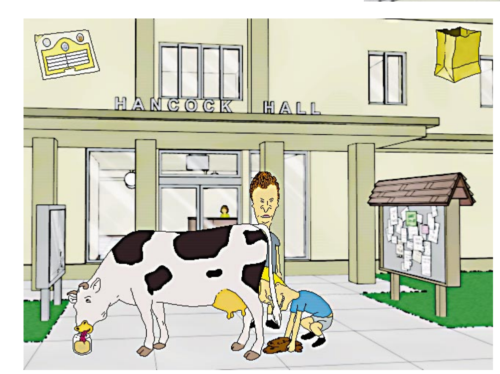
Beavis & Butt-Head Do U.

Man liebt sie oder man haßt sie – dazwischen gibt es nichts. Beavis & Butt-Head, die zwei post-infantilen Teenager, wagen mit »Beavis & Butt-Head Do U.« einen zweiten Adventure-Abstecher auf den PC.

Kinder, ist es echt schon über fünf Jahre her, daß Beavis & Butt-Head amerikanische Fernsehgeschichte geschrieben haben? Damals mußte MTV seine Mischung aus Zeichentrick und vernichtender Videoclip-Kommentierung durch die zwei grobgestrichelten Adoleszenten ins Spätprogramm hieven, weil ein paar Kids dem pyromanischen Beavis nacheifern wollten und Feuer unterm Bett ihres Bruders legten. Vor drei Jahren gab es dann ein passables Adventure namens »Beavis & Butt-Head in virtual Stupidity«. Daraus wurden, geschäftstüchtig wie die Amerikaner nun mal sind, diverse Mini-Spielchen ausgekoppelt und separat vermarktet. Scheint nicht ganz so schlecht gelaufen zu sein, denn trotz der TV-Absetzung des Duos produzierte die »Illusions Gaming Company« noch ein weiteres Abenteuer. Die zwei Halbdebilen dürfen in »Beavis & Butt-Head Do U.« einen Ausflug zur benachbarten Uni machen. Dort durchstapfen sie lästernd diverse Lokalitäten auf der Suche nach willigen Geschöpfen der Sorte »Frau«. Doch wie das nun mal so ist, sind unsere Minderbemittelten nicht nur zum Vergnügen in der Uni. Vielmehr sollen beide ihre spärlich vorhandenen Hirnzellen für deren zukünftige Lebensplanung beanspruchen. Ihr Weg führt zum Beispiel in eine Bücherei, in der sie mit einem Sortierwagen Regale rammen, oder in eine Kantine, in der Beavis die Speisen der Kollegen mit körpereigenen Stoffen würzt. Die Rätsel sind für Einsteiger genauso wie für Fortgeschrittene ausgelegt – allerdings werden Sie manche der Aufgaben schneller lösen, sollte Ihnen die Fernsehserie geläufig sein. Viele Rätsel sind so blöd wie Beavis & Butt-Head selbst und ergeben erst einen Sinn, wenn deren Mentalität auch verstanden wurde.

Die Bedienung und das Inventar orientieren sich an bekannten Genre-Produkten. Mit der linken Maustaste wird benutzt, ein Rechtsklick nimmt Dinge genauer unter die Lupe. Ihr Inventar ist am rechten oberen Bildschirmrand durch eine Tüte dargestellt. Ein Klick auf das entsprechende Objekt, und Sie können es an den Bildschirmrand ziehen und mit anderen Objekten benutzen. Die Grafik bewegt sich auf gewohnt simplem B&B-Niveau. **(ra/jr)**

▲ Musikunterricht nach Geschmack der Chaoten Beavis & Butt-Head



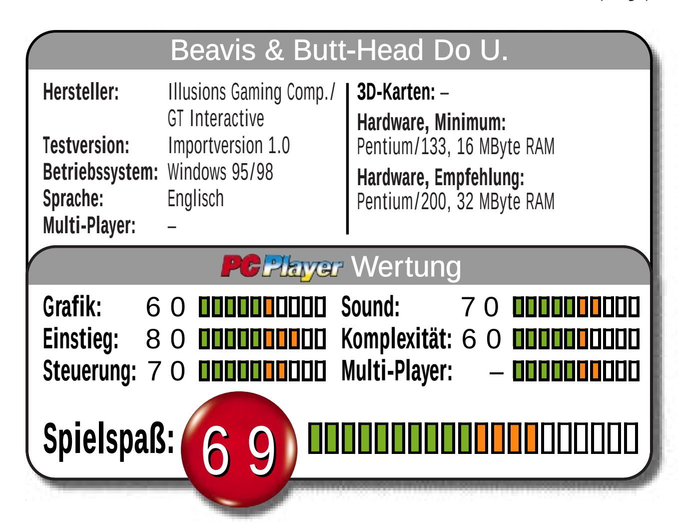
Alles, was nicht niet- und nagelfest ist, wird ins Inventar aufgenommen.

Roland Austinat ★★★★

Uuuuuuh, huhuhuhuhuhuh. Yeah, Butt-Head, hehehehehehehehe. Öhhhh, shut up, Beavis. Yeah, howsitgoinghihihihihihi. Also gut: Wenn Sie bei den letzten Zeilen nicht schreiend das Weite gesucht haben, können wir eine gewisse Aufgeschlossenheit gegenüber Beavis & Butt-Head bei Ihnen feststellen. Sehr gut, denn nach Absetzen ihrer TV-Serie sind die beiden Anarcho-Chaoten auf dem PC munter und fidel wie immer.

Ihr Abstecher zur Uni ist denn auch eher eine Performance als ein knackig-hartes Adventure, so sehr erinnert alles an eine reguläre Fernsehepisode. Nur die vernichtenden Video-Abkanzlungen fehlen. Allerdings trüben ein paar Kleinigkeiten das Vergnügen: Die gesprochenen Sätze der zwei Hauptdarsteller kommen reichlich behäbig daher. Die Dynamik, bei der der eine dem anderen schon mal ins Wort fällt, ist dahin.

+ Original-Stimmen
+ Drollige Sprüche
– Nichts für Hasser des Duos
– Behäbige Sprachausgabe



Beavis & Butt-Head Do U.

Hersteller:	Illusions Gaming Comp./ GT Interactive
Testversion:	Importversion 1.0
Betriebssystem:	Windows 95/98
Sprache:	Englisch
Multi-Player:	–
3D-Karten:	–
Hardware, Minimum:	Pentium/133, 16 MByte RAM
Hardware, Empfehlung:	Pentium/200, 32 MByte RAM

PC Player Wertung

Grafik:	60	Sound:	70
Einstieg:	80	Komplexität:	60
Steuerung:	70	Multi-Player:	–

Spielspaß: 69



DAS TEST-MAGAZIN FÜR PC-SPIELE

WEKA Consumer Medien

HERAUSGEBER
Martin Aschoff
CHEFREDAKTEUR
Manfred Duy (md)
verantwortlich im Sinne des Presserechts
BERATER DER CHEFREDAKTION
Ralf Müller
REDAKTION
Roland Austinat (ra), Udo Hoffmann (uh),
Jochen Rist (jr), Martin Schnelle (mash),
Stefan Seidel (st), Thomas Werner (tw)
FREIE MITARBEITER
Alex Brante, Oskar Dzierzynski, Henrik Fisch,
Frank Klinkenberg-Haaß, Thomas Köglmayr, Markus Krichel,
Heinrich Lenhardt, Monika Lechl, Thomas Ziebarth
CHEFIN VOM DIENST
Susan Sablowski
KOORDINATION INDUSTRIE
Nicole Radewic (nr)
REDAKTIONSASSISTENZ
Stefanie Kußeler
LAYOUT UND GRAFIKEN
Journalsatz GmbH
TITEL
Artwork: Activision, Eidos Interactive
Gestaltung: Journalsatz GmbH
FOTOGRAFIE: Josef Bleier
GESCHÄFTSFÜHRUNG
Martin Aschoff, Dr. Rüdiger Hennigs
ANSCHRIFT DES VERLAGS
WEKA Consumer Medien GmbH
Gruber Straße 46a, 85586 Poing, Postfach 1129, 85580 Poing,
Telefon: (0 81 21) 95-0, Telefax: (0 81 21) 95-1296,
Internet: www.pcplayer.de
VERLAGSLEITUNG MARKETING/VERTRIEB
Helmut Grünfeldt
ANZEIGENVERKAUF
Anzeigenleitung: Alan Markovic (verantwortlich für Anzeigen)
International Account Manager:
Andrea Rieger, Tel: (0 81 04) 66 84 58; Fax: (0 81 04) 66 84 59
Anzeigenverkaufsleitung:
Christoph Knittel, Tel. (0 81 21) 95-1270,
Markenartikel: Christian Buck (0 81 21) 95-1106,
Verlagsbüro WEKA Computerzeitschriften GmbH, Fuldaer Str. 6, 37269 Eschwege,
Computerkunden PLZ-Gebiet 0-5 Thomas Goldmann, Tel. (0 56 51) 92 93-90
ANZEIGEN-DISPOSITION
Edith Hufnagel, Tel. (0 81 21) 95-1474
PRODUKTIONSLEITUNG
Marion Stephan
DRUCKVORLAGEN
Journalsatz GmbH, Gruberstraße 46b, 85586 Poing
VERTRIEBSLEITUNG
Gabi Rupp
VERTRIEB
MZV, Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG
Breslauer Str. 5, Postfach 11 23, 85386 Eching, Tel. 089/319060
DRUCK
Mohndruck Graphische Betriebe GmbH,
Carl-Bertelsmann-Str. 161, 33311 Gütersloh
Multi-Cover® ges. geschützt
U.E. Sebald Verpackungen GmbH, Nürnberg
ISSN-Nummer 0943-6693 – PC Player; 1435-2591 PC Player Plus,
1435-8190 PC Player Super Plus

SO ERREICHEN SIE UNS:
Abonnementverwaltung:
PC Player Abo-Verwaltung, CSJ, Postfach 140220, 80452 München
Tel.: (089) 209 59 138, Fax: (089) 200 28 122
Abonnementpreise:
Inland: 12 Ausgaben DM 72,– (PC Player); DM 129,60 (PC Player Plus)
12 Ausgaben EUR 36,81 (PC Player); EUR 66,26 (PC Player Plus)
Studentenpreis: 12 Ausgaben DM 62,– (PC Player); DM 110,40 (PC Player Plus)
12 Ausgaben EUR 31,70 (PC Player); EUR 56,45 (PC Player Plus)
Europäisches Ausland: 12 Ausgaben DM 96,– (PC Player); DM 153,60 (PC Player Plus)
12 Ausgaben EUR 49,08 (PC Player); EUR 78,53 (PC Player Plus)
Die EG-Umsatzsteuerregelung ist berücksichtigt. Außereuropäisches Ausland auf Anfrage.
Bankverbindung: Postbank München, BLZ: 700 100 80, Konto: 405 541 807
Abonnementbestellung Österreich: Abonnementpreis: 12 Ausgaben ÖS 600,– (PC Player); ÖS 1020,– (PC Player Plus); Alpha Buchhandels GmbH, Neustiftgasse 112, A-1070 Wien;
Tel.: (02 22) 522 63 22, Fax: (02 22) 522 63 22-20
Abonnementbestellung Schweiz: Abonnementpreis: 12 Ausgaben
sFr 72,– (PC Player); sFr 129,60 (PC Player Plus);
Thali AG, Industriestrasse 14, CH-6285 Hitzkirch
Tel.: (041) 917 01 11, Telefax (041) 917 28 85
Einzelheftbestellung:
PC Player Leserservice, CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Tel.: (089) 202 402-50, Fax: (089) 200 281-22
Bestellung nur per Bankeinzug oder gegen Verrechnungsscheck möglich

Simulation für Fortgeschrittene und Profis

Elite Darts



Das eingeblendete Throwing Meter neben dem Wurfarm dient als Zielhilfe.

Wenn Schneegestöber den Weg in die Kneipe erschwert, soll das PC-Dartspiel »Elite Darts« Stimmung in heimische Zockergelage bringen. An Dartsvarianten werden alle 01er (101 bis 901), dreierlei Cricket sowie Baseball geboten, inklusive aller gängigen Handicaps. Austragungsorte beziehungsweise Scheibenbeschaffenheit sind anwählbar (zum Beispiel Steeldart im Keller oder elektronisch mit Softtips in der Poolhalle). Jeder der bis zu vier Darter darf sich ein eigenes Pfeileset aussuchen. Um im Turnier mit den Cracks bestehen zu können, ist ein Training dringend vonnöten. Denn statt einer Maus-»Steuerung« haben Sie es hier mit einer Art Maus-»Schleuderung« zu tun: Bei gedrückter linker Maustaste ziehen Sie zum Ausholen die Maus nach hinten und schieben sie mit Schwung nach vorne. Der transparent eingeblendete Wurfarm schickt den Pfeil los, sobald Sie die Maustaste loslassen. Das sogenannte »Throwing Meter« zeigt die voraussichtliche Richtung und Stärke der Wurfbewegung an. Die optionale »Easy Throw«-Einstellung verhindert seitliche Abweichungen. Die erfolgreichsten »Dartisten« gelangen in die Hall of Fame. **(Monika Lechl/md)**

Monika Lechl



Neugierig auf eine der raren Pfeilwurfsimulationen am PC, durchforstete ich das englische Handbuch und das Tutorial, die ordentlich informierten. Weniger ordentlich funktioniert die Steuerung. Das Hin- und Hergeschiebe mit der Maus präzise zu meistern und die Scheibe an der gewünschten Stelle zu treffen, geriet oft zum Glücksfall. Das Throwing Meter war da wenig hilfreich, und so ein Spiel lebt nun mal von einer guten Steuerung. Nur mit Easy-Throw-Option ging's besser.

Lieber werfe ich mit den beigepackten drei Softdarts auf unsere hauseigene Scheibe oder gehe mit Freunden in die Spielhalle zocken.

+ Multiplayer-Option
+ Nette Ausstattung
– Steuerung unpräzise
– Getroffene Felder werden oft nicht gezählt

Elite Darts

Hersteller:	Patch Products Inc.	**3D-Karten:**	-
Testversion:	Verkaufsversion	**Hardware, Minimum:**	Pentium/75, 8 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95/98	**Hardware, Empfehlung:**	Pentium/166, 16 MByte RAM
Sprache:	Englisch		
Multi-Player:	bis 4 (Netzwerk, Internet, Modem)		

PC Player Wertung

Grafik:	40	**Sound:**	40
Einstieg:	60	**Komplexität:**	30
Steuerung:	20	**Multi-Player:**	40

Spielspaß:  34

Flugsimulation für Einsteiger und Fortgeschrittene

Combat Pilot

No.1 (Attack) Squadron

Microsoft kündigte an, das Feld der Add-on-CDs für den »Combat Flight Simulator« Drittherstellern zu überlassen. Und voilà, hier ist auch schon die erste.

Von den zu dieser Zweiter-Weltkrieg-Simulation kompatiblen Erweiterungen für den »Microsoft Flight Simulator« einmal abgesehen, gibt es außer ein paar Downloads vom Hersteller selbst keine Ergänzungspacks. Auch Hersteller Combat Zone bietet hier keine zusätzlichen Missionen, sondern nur neues Fluggerät an.



Mit der superschnellen Me-163 Komet macht die Jagd auf B-17-Bomber gleich doppelt soviel Spaß. (Direct3D, 640x480)

Das einzige »Mini-Szenario« besteht aus diesem häßlichen Lkw und den beiden V1-Abschußrampen, deren V1 viel schlechter aussehen als die Version, die Sie fliegen können. (Direct3D, 640x480)

Sieben auf einen Streich

Aber davon gibt es gleich sieben Stück: einmal die Version B der P-51 Mustang, die P-38 Lightning, dann den leichten Aufklärer Piper L4 Grasshopper auf US-Seite; für Freunde britischer Flieger haben die Designer die Hawker Typhoon in petto. Und als Deutscher freuen Sie sich über den Experimentaljäger Me-163 Komet, der zum Kriegsende noch eingesetzt wurde, und die Ju-87 Stuka. Sogar die V1 können Sie steuern – einmal in einer bemannten, nie gebauten Variante, dazu gibt es die allgemein bekannte Ausführung. Darüber hinaus findet sich auch ein »Mini-Szenario«, in dem zwei V1-Abschußrampen und ein Lkw stehen. Allerdings muß dorthin umständlich über den »Gehe zu«-Menüpunkt gegangen werden, außerdem sehen die Polygonobjekte schauderhaft aus. Kleines Bonmot am Rande: Die Me-163 verfügte über ein abwerfbares Fahrwerk und landete lediglich auf einer Kufe. Starten Sie nun und drücken auf »Fahrwerk einziehen«, fallen die beiden Räder schön nach unten. Schalten Sie dann auf »Fahrwerk ausfahren«, kommt das Gestell artig wieder zurück. **(mash)**



Für die US-Seite gibt es auch einen schönen neuen Jäger, nämlich die P-38 Lightning, bei den Deutschen als »doppelschwänziger Teufel« bekannt. (Direct3D, 640x480)

Martin Schnelle ★★★

Falls Sie auf der Suche nach Missionsnachschub sind: Pfoten weg! Auf dieser Zusatz-CD befinden sich ausschließlich neue Flugzeuge, die aber dafür zum großen Teil auch sehr schön modelliert wurden. Mehrere Original-Bemalungen stehen zur Verfügung, die Instrumentenbretter sind gerade bei obskuren Maschinen wie der Me-163 für den Kenner interessant. Kleinere Fehlerchen wie das zurückkehrende abwerfbare Fahrgestell der Komet übersieht man da schon mal generös.
Leider macht das alles nur begrenzt Spaß, weil sich die vorhandenen Aufträge mit den neuen Fliegern nur teilweise fliegen lassen. Die Hauptspezialität der Ju-87, sich im Sturzflug auf Panzer zu stürzen, können Sie kaum ausprobieren, auch die Grashopper macht als unbewaffnetes Beobachtungsflugzeug nicht viel Sinn. Dafür stellen die P-38 und die Typhoon schöne Ergänzungen für den heimischen Hangar dar.

+ Nette, teils ausgefallene neue Flugzeuge

– Ausschließlich nette neue Flugzeuge

Combat Pilot

Hersteller:	Combat Zone/NBG
Testversion:	Verkaufsversion 1.0
Betriebssystem:	Windows 95/98
Sprache:	Englisch
Multi-Player:	bis 2 (Modem), bis 16 (Netzwerk, Internet)
3D-Karten:	Direct3D
Hardware, Minimum:	Pentium/133, 16 MByte RAM
Hardware, Empfehlung:	Pentium II/266, 32 MByte RAM, Direct3D-kompatible Karte

PC Player Wertung

Grafik:	60	**Sound:**	60
Einstieg:	70	**Komplexität:**	20
Steuerung:	80	**Multi-Player:**	70

Spielspaß: 52

GOLD PLAYER

Rennspiel für Fortgeschrittene und Profis

Superbike World Championship



◀ Mit einem gewagten Überholmanöver rasen Sie hier gerade an zwei Kontrahenten vorbei. Aufgrund des Fliehkraft-Verhaltens des Motorrades müssen Sie genau dosiert beschleunigen und wieder abbremsen. (Direct3D, 800x600)

Motoren, Knieschützer, Drehzahlen – in der Welt der Superbike-Rennen ist alles XXL. Aber auch Entwickler Milestone macht seinem Namen alle Ehre und setzt einen Meilenstein an die digitale Rennpiste.

Neben den Spielen von Westwood Studios hat Publisher Electronic Arts auch noch einige andere interessante Produkte aus dem Virgin-Interactive-Nachlaß übernommen: Das italienische Programmierteam Milestone entwickelte außer der mäßigen Mech-Simulation »Iron Assault« schon »Bleifuss« (damals noch unter dem Namen »Graffiti«), »Bleifuss 2« und »Bleifuss Rally« – alles hochkarätige Rennspiele. Mit ihrer Umsetzung der Superbike-Rennen betreten sie Neuland im dünn besiedelten Gebiet der Motorrad-Simulationen für den PC.

Kraft durch Hubraum

Während die Grand-Prix-Meisterschaften auf allgemeines Interesse stoßen, führen die Superbike-Wett-





Mit der dynamischen Cockpitperspektive erhalten Sie das beste Geschwindigkeitsgefühl, denn dieser Blickwinkel simuliert die Kopfposition. (Direct3D, 800x600)

bewerbe eher ein Nischendasein. In den von den fünf großen Motorradherstellern beschickten Rennen treten Maschinen an, welche die Motoren der Grand-Prix-Kräder locker ausstechen: Über maximal 500 Kubikzentimeter Hubraum lächelt bloß, wer seine Kraft aus 750 ccm schöpft, die Ducati hat sogar einen Liter. EA-Sports-üblich finden Sie im Programm alle 18 Original-Fahrer wie etwa Carl Fogarty und die zwölf »echten« Rennkurse. So fahren Sie in allen fünf Kontinenten über bekannte Strecken wie Hockenheim und Monza, aber auch über den japanischen Parcours Sugo oder das australische Phillip Island. Und natürlich sind die fünf Original-Bikes enthalten, nämlich die Ducati 916, die Kawasaki ZX7 RR, die Yamaha YZF 750, die Honda RC 45 und die Suzuki GSX R 750.

Zwischen Simulation und Action

Sie wählen anfangs zwischen Action- oder Simulationsmodus; bei ersterem wird die Fahrphysik bei weitem nicht so genau genommen. Trotzdem haben Leute mit Bleifuß, respektive -hand, keine Chance, da sie selbst im niedrigsten Schwierigkeits- und Realitätsgrad spätestens in der zweiten Kurve aus



Mit der Wiederholungs-Funktion können Sie sich Ihre schönsten Rennen wie hier auf dem Hockenheim-Ring immer wieder ansehen. Achten Sie auf die gelungenen Animationen des Fahrers. (3Dfx, 800x600)

selbiger fliegen. Statt dessen müssen Sie aufpassen und das Zweirad genau dosiert in die entsprechende Richtung neigen. Die Animationen dabei sehen wirklich super aus, denn der Fahrer legt sich richtig in die Kurve, bei den gelegentlichen Rempeleien droht er erbost mit der Faust.

Kleiner Kritikpunkt: Zuweilen läßt die Künstliche Intelligenz Ihre Konkurrenten in Sie hineinrasen, allerdings passiert das nur bei extremen Bremsmanövern. Ansonsten ist das Handling des Motorrades sehr schön modelliert, geben Sie in den Kurven beispielsweise zuviel Gas, rutscht das Hinterrad irgendwann weg. So fahren Sie gegen sieben bis 31 Kontrahenten entweder ein Einzelrennen oder die komplette Meisterschaft, die aus zwölf Wettläufen besteht. Eine Schnellstart- sowie eine Mehrspieler-Option zum geselligen Benzinverbrennen sind ebenfalls dabei. Für Simulanten läuft das Spiel im Prinzip ebenso ab, nur dürfen sie auf jedem Kurs zusätzlich trainieren und sich aufwärmen, während die Startposition während der Qualifikation festgelegt wird. Dann können sie in zwei Wettfahrten zeigen, wie gut sie sind und somit auch zweimal punkten. Außerdem lassen sich Telemetriedaten speichern und miteinander verglei-



Nur mit dem Schulterblick können Sie sehen, was hinter Ihnen passiert. Dies sollten Sie möglichst nur auf langen Geraden tun.

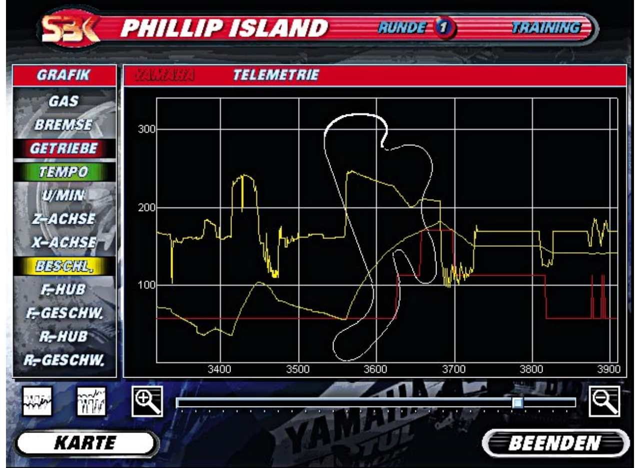
Udo Hoffmann ★★★★★

Kaum ein Mensch schenkt der Superbike-Meisterschaft in Deutschland seine Aufmerksamkeit. Mit dieser Meisterleistung italienischer Programmierkunst besteht aber eine historisch einmalige Chance, dieses Fehlverhalten grundlegend zu korrigieren. Superbike ist nicht einfach nur schnell und brillant programmiert: Das Spiel besitzt eine Dramatik und vereinnahmende Rasanz, wie sie nur von den allerbesten Simulationen erzeugt wird. Ein Grund dafür ist der geradezu photorealistische Motorradfahrer. Der turnt dermaßen lebendig auf seiner Maschine herum, daß man kaum glauben mag, daß er lediglich aus vielen 100 Polygonen besteht. Wunderbar auch das Fahrverhalten. Wenn ich zu schnell in eine Kurve gehe, rutscht der Hinterreifen ganz deutlich etwas weg. Die Trägheit der Maschine bei schnellem Kurvenwechsel ist genau so realistisch imitiert worden.

Kleinere Nachteile wie der nicht sehr umfangreiche Mechanikermodus oder das minimale Aufpoppen von Wald und Flur überseh' ich deshalb gern. Im Bereich der Motorradrennspiele avanciert Superbike jedenfalls zum unangefochtenen Referenztitel.

- + Sehr variabler Schwierigkeitsgrad
- + Dramatisches Fahrgefühl
- + Sehr gute Kontrolle
- − Mechanikermodus begrenzt
- − Ganz leichtes Aufpoppen



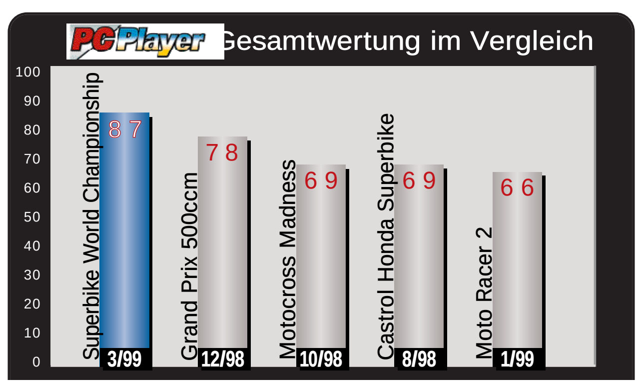


Im Simulationsmodus dürfen Sie Ihre Telemetriedaten speichern und vergleichen. Auch wenn dies nicht so schön wie bei Grand Prix 500ccm gelöst wurde, lassen sich alle relevanten Informationen gut ablesen.

chen. Sehr wichtig ist das Setup des Motorrades, in dem Sie etwa Federungswege, Getriebeübersetzung und die Bereifung festlegen. Im Gegensatz zum Actionmodus informiert Sie während des Rennens nur am Rundenende eine eingeblendete Tafel über Ihre Position und die Rundenzeiten.

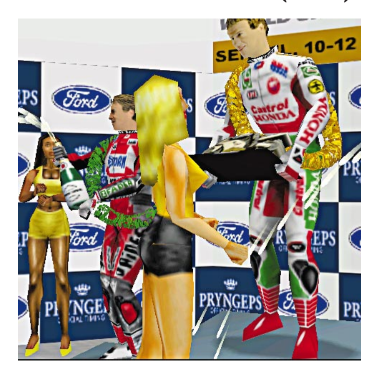
It's in the Game

Die sehr gute Optik zeigt sich durch die hübschen Bewegungen der Fahrer und die hohe Polygonzahl der Maschinen. Die



Superbike World Championship ist mit seiner Optik und dem spannenden Arcade-Modus das Motorradrennspiel der Wahl, außerdem bietet es auf Wunsch noch sehr realistische Fahrphysik. Die kommt bei Ascarons GP 500ccm ein bißchen zu kurz, dafür sind mehr Einstellungsmöglichkeiten und eine bessere Telemetrie-Option vorhanden. Das lieblose Streckendesign bei Motocross Madness senkt den ansonsten hohen Spielspaß des Microsoft-Produkts. Interactive Entertainments Castrol Honda Superbike leidet unter genau dem gleichen Phänomen, ebenso Moto Racer 2 aus dem Hause Delphine.

Atmosphäre wird noch durch die Schatten verstärkt, die nicht nur von den Motorrädern kommen, sondern auch durch Wälder und Gebäude am Straßenrand erzeugt werden. Schick wird die Ideallinie durch Tore dargestellt. Ausgezeichnet sind dazu die Motorengeräusche gelungen, die für jeden Boliden unterschiedlich ausfallen, so daß Sie sie bereits am Geräusch erkennen. In den Außenperspektiven blendet der Rechner zudem alle Daten ein, wobei die jeweiligen Anzeigen der Zweiräder benutzt werden. **(mash)**





... und wie er sich freut: Erst steht unser digitales Ego auf der Maschine, dann bekommt es von der hübschen Blondine den Preis für die gewonnene Meisterschaft überreicht. (3Dfx, 800x600)

Martin Schnelle ★★★★★

Electronic Arts hat gut daran getan, Superbike World Championship in die EA-Sports-Reihe aufzunehmen, denn genau in diese Versammlung von hervorragenden Sportumsetzungen gehört das neue Spiel von Milestone hin. Mit schicken Beschleuniger-Effekten und sehr guten Fahreranimationen erzeugen die Programmierer zusammen mit Musik und Motorengeräuschen eine Atmosphäre, in der nur noch eins wichtig zu sein scheint: Gas geben. Wie bei der Konkurrenz Grand Prix 500ccm von Ascaron geraten die Strecken etwas steril, doch in der Realität dürften Sie auch keine großartigen Aktionen am Pistenrand erleben.

Mir persönlich geht eine kleine Mini-Map ab, auf der die eigene aktuelle Position und die der anderen Fahrer verzeichnet ist, außerdem könnte es Pfeile für die nächste Kurve und einen Rückspiegel geben – zumindest im Arcade-Modus, wo auf Realismus ja nicht soviel Wert gelegt wird. Der ist ansonsten überaus gut gelungen, für den Simulationsteil würde ich mir mehr änderbare Parameter wünschen, so wie bei Ascaron. Aber auch wenn GP 500ccm eine noch weitaus größere Vielfalt an Einstellungsmöglichkeiten bietet: Superbike World Championship ist das momentan beste Motorradrennspiel.

+ Herausragende Optik

+ Stimmige Atmosphäre

+ Gute Abdeckung von Action-Rennspiel und Simulation

– Kleine Hilfen fehlen

Superbike World Championship

Hersteller: Milestone/EA Sports
Testversion: Beta vom Januar '99
Betriebssystem: Windows 95/98
Sprache: Deutsch
Multi-Player: bis 2 (Modem), bis 8 (Netzwerk, Internet)
3D-Karten: 3Dfx, Direct3D
Hardware, Minimum: Pentium/166, 16 MByte RAM
Hardware, Empfehlung: Pentium II/350, 64 MByte RAM, 3D-Karte

PC Player Wertung

Grafik:	90	Sound:	90
Einstieg:	60	Komplexität:	80
Steuerung:	80	Multi-Player:	80

Spielspaß: 87

Superbike World Championship im Vergleich

Außer unserem neuen Motorradliebling tummeln sich noch weitere Rennspiele mit Zweirädern auf dem Markt. Aber selbst gegenüber ihren härtesten Verfolgern verteidigen die Superbikes ihre Spitzenposition.

Superbike (Spielspaß: 87) | Grand Prix 500 ccm (Spielspaß: 78) | Motocross Madness (Spielspaß: 69)

Strecken





SBK WCS: Das Streckengebot ist mit zwölf Pisten etwas mager, auch wenn diese auf realen Vorbildern beruhen. Mehr wäre trotzdem mehr gewesen.



GP 500ccm: Hier finden Sie die offiziellen 16 Rundkurse der letzten Saison plus drei zusätzliche für Multiplayer-Rennen und zum Trainieren.



MM: Dank der unterschiedlichen Wettbewerbe in diesem Spiel variieren auch die Kurse sehr stark. Ihre Editor-Herkunft ist aber deutlich erkennbar.

Fahreranimationen



SBK WCS: Fließende, abwechslungsreiche Bewegungen wie dieser kleine Beweis des Unmutes und die hohe Polygonanzahl setzen Milestone an die Spitze.



GP 500ccm: Auch hier sind die Animationen den Programmierern gut gelungen, nur hätte eine höhere Polygonanzahl die Darbietungen besser »abgerundet«.



MM: Die Piloten zeigen bei ihren akrobatischen Kunststückchen Regungen aller Art, in diesem Trio bilden sie aber dennoch das Schlußlicht.

Motorräder



SBK WCS: Lediglich eine Klasse von Maschinen steht zur Verfügung, die Superbikes eben. Die fünf vorrätigen Geräte werden dafür bestens in Szene gesetzt.

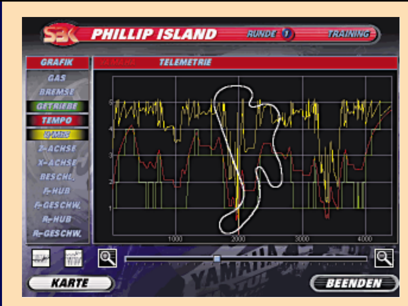


GP 500ccm: Drei Sorten Motorräder mit jeweils eigenen Fahreigenschaften dürfen Sie hier besteigen: die 125er, 250er und die schweren 500er-Maschinen.

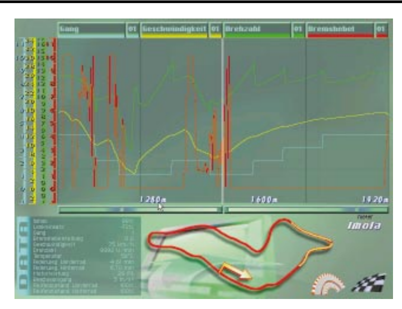


MM: Auch beim Microsoft-Produkt harren drei verschiedene Sorten von Maschinen auf ihren Einsatz bei den entsprechenden Wettbewerben.

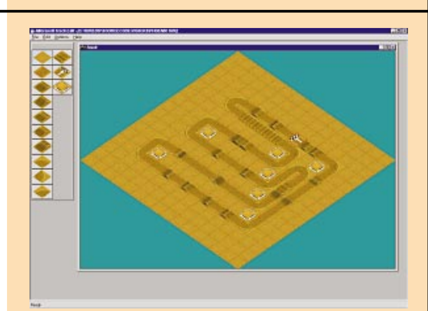
Selbst gemacht



SBK WCS: Über die Telemetrie-Option erfahren Sie alle wichtigen Daten über Ihren Fahrstil und können Ihre Maschine im Setup entsprechend anpassen.



GP 500ccm: Die Telemetrie-Funktionen fallen hier noch umfangreicher aus und lassen sich dazu auch noch besser und bequemer ablesen.



MM: Sinnvollste Möglichkeit, sich selbst zu betätigen, ist der Streckeneditor, mit dem Sie relativ leicht Indoor-Pisten erstellen können.

Wirtschaftssimulation für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

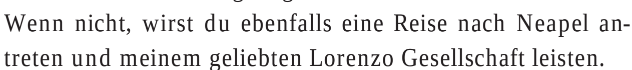
Pizza Syndicate

Pizza, die zweite – nach dem fünf Jahre zurückliegenden Erfolg von »Pizza Connection« dürfen Sie nun erneut Teigfladen belegen, Restaurants managen oder gar der Mafia beitreten.



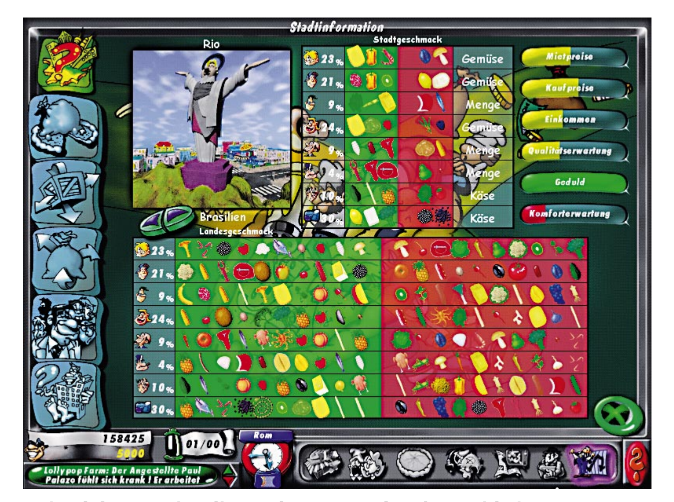
Die Restaurants können höchst individuell gestaltet werden.

Giovanni, habe ich dir nicht immer gesagt, wenn du Probleme hast, komm zu mir! Und Giovanni, habe ich nicht immer ein offenes Ohr gehabt für deine Sorgen und dich behandelt wie meinen Sohn? Aber du erinnerst dich, daß du mir versprachst, auch mir eines Tages einen kleinen Gefallen zu erweisen ... Heute ist es soweit, und ich bitte dich: Übernimm die Geschäfte meines lieben Vetters Lorenzo, der wegen einer Bleivergiftung nach Neapel zurückreisen mußte. Werde Pizzabäcker und beweise mir, daß du meinen Erwartungen gerecht wirst. Wenn nicht, wirst du ebenfalls eine Reise nach Neapel antreten und meinem geliebten Lorenzo Gesellschaft leisten.



Geburt eines Imperiums

Nun, wir wissen nicht, wie sich Giovanni entschieden hat, aber als Spieler befindet man sich bei »Pizza Syndicate« in einer ganz ähnlichen Lage. Allerdings darf man zu Beginn vollkommen unbefangen sein »Alter ego« auswählen und hat zunächst keine derartigen Verpflichtungen. Vor Ihnen liegt eine Karriere als Pizzabäcker und vielleicht sogar einmal als Manager einer weltweiten Restaurantkette. Ein kurzes Tutorial weist Sie in Ihre neuen Aufgaben ein und macht Sie mit den wichtigsten geschäftlichen Aspekten vertraut. Danach ist es möglich, entweder eine Kampagne mit 17 höchst unterschiedlichen Missionen zu absolvieren oder eigene Szenarien zu erstellen. Unerfahrene Spieler sollten zunächst die sehr herausfordernde Kampagne meiden und selbst die Anzahl der Computergegner, das zur Verfügung stehende Kapital, den Startort und das Spielziel



Jede Zielgruppe hat ihren eigenen, regional verschiedenen Geschmack.

bestimmen. Zudem gibt es eine hilfreiche Automatikfunktion, über die sich diverse Routinetätigkeiten dem Computer aufbürden lassen, so daß Einsteiger einfach zuschauen können, wie die Assistenten sich abmühen. Immer öfter wird man dann aber selbst eingreifen wollen, um die Aufgaben mit eigenen Händen zu erledigen.


Die Städte sind mit charakteristischen Merkmalen ausgestattet, so schippern in Venedig die Gondeln auf den Kanälen herum.

Der Pizzabäcker-Blues

Eine jede Pizzeria braucht eine Anschrift, daher geht es als erstes auf die Suche nach einem geeigneten Domizil. Drei Größenklassen von Gebäuden mit unterschiedlichen Einzugsbereichen stehen zur Auswahl und verursachen je nach Standort verschieden hohe Mietkosten. Zudem sollten Sie berücksichtigen, welche anderen Häuser sich in der Nachbarschaft befinden und

1. Zoomstufen
2. Angewählte Stadt
3. Einflußkreise aktivieren/deaktivieren
4. Wichtige Unternehmensdaten
5. Automatik-Funktionen einstellen
6. Verbleibende Lebenszeit
7. Grundeinstellungen/Ende
8. Laden/Speichern
9. Gebäude mieten/kaufen
10. Übersichtskarte
11. Stadt auswählen
12. Stadtansicht
13. Kontostand
14. Quartal
15. Nachrichten
16. Tageszeit
17. Filiale anwählen
18. Personal
19. Rezepte
20. Finanzen
21. Marketing
22. Mafia
23. Statistiken
24. Online-Handbuch

wie viele Passanten in der Gegend unterwegs sind. Von diesen Faktoren hängt nämlich der zu erwartende Kundenstrom ab. Ein Konto bei einer Bank ermöglicht es, notfalls Kredite aufzunehmen, denn alleine der Umbau und die Einrichtung verschlingen viel Geld. Sie können zwischen 200 Möbeln und anderen Gegenständen wählen, dazu gehören etwa Billardtische, Spielautomaten und die frei plazierbaren Heizkörper. Über eine Musikbox legt man sogar die Klangkulisse fest. Je nach Ambiente fühlen sich bestimmte Bevölkerungsschichten mehr oder weniger angesprochen. Auf die Speisekarte kommen einige Standardrezepte, doch mehr Erfolg hat man oft mit eigenen kulinarischen Kompositionen, die sich aber immer an den Vorlieben der anvisierten Kundschaft orientieren sollten.

Mit über 80 Zutaten können Sie am Bildschirm Ihre eigenen Pizzen belegen, wobei es nicht nur auf die Zusammenstellung, sondern genauso auf die optische Präsentation ankommt. Fertige Rezepte lassen sich gleich auf ihren Erfolg hin testen, die Bewertungen sind ein guter Anhaltspunkt für den zu erwartenden Umsatz. Anschließend müssen Sie die Qualität der Zutaten festlegen und Waren vom Lieferanten einkaufen. Zudem funktioniert kein Restaurant ohne Personal – aus den vorhandenen Arbeitskräften können Köche, Bedienungen sowie bei Bedarf auch Aushilfen und Manager rekrutiert werden. Sie bestimmen die Arbeitszeiten der bis zu sieben Angestellten pro Filiale und dadurch zugleich die Öffnungszeiten. Sobald das Restaurant seine Pforten öffnet, zeigt sich, ob erfolgreich geplant wurde.



Im Auftrag der Mafia unternimmt man Kurierfahrten.



Sie können die Pizza phantasievoll belegen ...



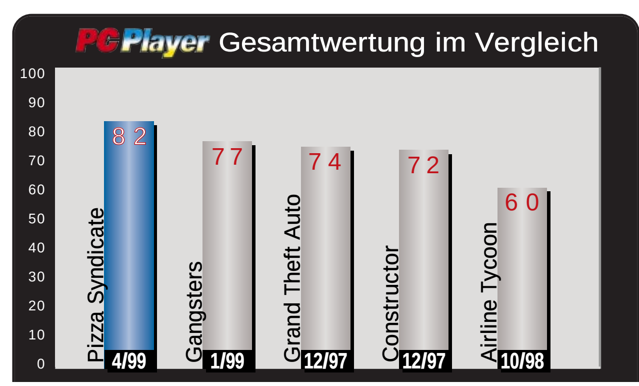
... fraglich ist nur, ob das Ergebnis dann auch jemandem schmeckt.

Das Leben ist eine Pizza

In jeder der rund 20 Städte halten sich etwa 150 Einwohner auf, die individuelle Eigenschaften und Vorlieben besitzen. Dies sind Ihre potentiellen Gäste, die zu allen Tageszeiten Appetit auf Pizza bekommen können. Befindet sich eine Ihrer Niederlassungen just zu diesem Zeitpunkt in der Nähe, wird diese zielstrebig angesteuert. Kleine Symbole verraten, welche Gedanken die Kunden haben und ob ihnen etwas nicht zusagt. Langsamer Service oder eine schlechte Speisekarte können leicht dem Umsatz schaden. Werbemaßnahmen helfen, die Einnahmen zu steigern, sofern geschickt das richtige Medium und die passende Werbeaussage festgelegt wurde. Ab und an tauchen Kontrolleure auf, die Bußgelder verhängen, wenn Ungeziefer durch die Räume tobt oder andere Widrigkeiten entdeckt werden. Bleibt der Erfolg trotz aller Bemühungen aus, so lassen sich die Mitbewerber durch Sabotageaktionen wie angeheuerte Pöbel-Punks oder das Anschwärzen beim Gesundheitsamt ein wenig verunsichern. Ganz hartgesottene Charaktere dürfen sich sogar der Mafia anschließen oder ein eigenes Syndikat eröffnen. Danach steht Ihnen von der Schutzgelderpressung über das Ausplündern anderer Warenlager bis hin zum Einbruch in eine Bank oder der Durchführung eines Gefängnisausbruchs alles an einschlägigen Methoden zur Verfügung. Diese Aktionen werden meist in Form von einfachen Action-Einlagen ausgeführt, bei denen Sie zum Beispiel ein Auto durch die Straßen steuern oder gegen Wachpersonal kämpfen. Wer mit solch ehrenwerter Gesellschaft nichts am Hut hat, kann sich mit Wachen schützen

Eine Frage des Charakters

Ähnlich wie bei einem Rollenspiel haben die Eigenschaften des Pizzabäckers und seiner Angestellten einen erheblichen Einfluß auf den Handlungsverlauf. Zu Beginn kann man wählen, in die Haut welcher der 100 angebotenen Charaktere man schlüpfen will, oder aber man generiert sich eine eigene Persönlichkeit. Allerdings dürfen Sie dabei nur die unterschiedlichen Eigenschaften gewichten und können keinesfalls alle Fähigkeiten gleichzeitig auf den Maximalwert setzen. Super-Pizzabäcker sind daher unmöglich. Machen Sie sich älter, besitzen Sie zwar mehr Erfahrung und einen besseren Ausbildungsstand, doch bleibt weniger Zeit im Berufsleben. Auch das Personal besitzt individuelle Fähigkeiten – nicht jeder ist ein guter Koch; intelligente und geschickte Mitarbeiter haben weniger Unfälle, zu mutige klauen eher, und beliebte Kellnerinnen verbessern den Ruf der Filiale.



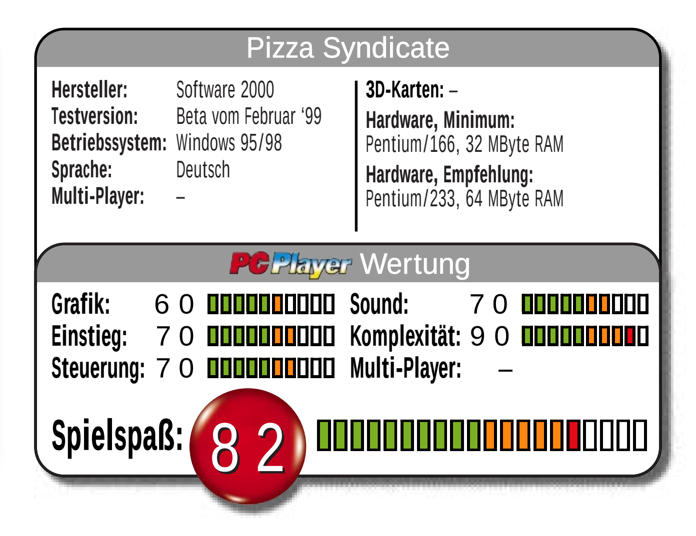
Wahlweise als braver Pizzabäcker oder ausgefuchster Mafioso kann man sich bei Pizza Syndicate gebärden. Diese Entscheidung wird dem Spieler bei Gangsters abgenommen, das durch ein sehr originelles und grafisch ansprechenderes Szenario glänzt und voller schwarzhumoriger Details steckt. Actionliebhaber greifen zum rasanten Grand Theft Auto und leben dort ihre kriminelle Ader aus. Bei Constructor können Sie auf konkurrierende Unternehmer ebenfalls einige Plagen ansetzen, es dreht sich jedoch vorwiegend um den Bau und die Vermietung von Gebäuden. Eine Fluglinie leitet man bei Airline Tycoon, das zwar witzig aufbereitet wurde, ansonsten aber eine eher durchschnittliche Wirtschaftssimulation ist.

und für den Bau von Polizeirevieren oder gar Kirchen sorgen.

Viele zusätzliche Ereignisse wie Pizzabackwettbewerbe sorgen für reichlich Abwechslung und immer neue Herausforderungen. Die über den Globus verteilten Metropolen haben ihre eigenen Gebäudetypen und verfügen über charakteristische Sondergebäude wie den Kreml in Moskau oder das Brandenburger Tor in der deutschen Bundeshauptstadt. Die Musikuntermalung paßt sich dem jeweiligen Land an und unterstreicht gut den optisch vorherrschenden, witzigen Comicstil. Konstant wechseln die Tageszeiten, doch bricht um Mitternacht immer schon das nächste Quartal des Jahres an. Das Spiel kann im Todesfall an einen Nachfolger übergeben werden, wenn die gesteckten Ziele noch nicht erreicht sind oder ein Endlosspiel gewählt wurde. **(tw)**



Die Speisekarte wird mit den Eigenkreationen bestückt.



Pizza Syndicate

Hersteller: Software 2000
Testversion: Beta vom Februar '99
Betriebssystem: Windows 95/98
Sprache: Deutsch
Multi-Player: –
3D-Karten: –
Hardware, Minimum: Pentium/166, 32 MByte RAM
Hardware, Empfehlung: Pentium/233, 64 MByte RAM

PC Player Wertung

Grafik:	60	**Sound:**	70
Einstieg:	70	**Komplexität:**	90
Steuerung:	70	**Multi-Player:**	–

Spielspaß: 82

Meinungen zu Pizza Syndicate

+ Abwechslungsreich
+ Umfangreiche Hilfefunktionen
+ Standard-Tätigkeiten automatisierbar
+ Kampagne und Einzelmissionen

- Schlichte Action-sequenzen
- Kampagne sehr schwer

Thomas Werner ★★★★★

Gegenüber Wirtschaftssimulationen ist man als Spieletester besonders kritisch – zu viele Produkte wurden in der Vergangenheit von den Entwicklern in der Hoffnung auf ein rein zahlenfixiertes Publikum einfach so dahingeschludert.

Dabei ist es eigentlich besonders schwierig, trockene Wirtschaftsabläufe unterhaltsam wiederzugeben. Software 2000 ist dies gelungen, denn Pizza Syndicate ist tatsächlich ein kleines Meisterwerk dieses Genres. Allerdings offenbart es seine Qualitäten erst auf den zweiten Blick, denn die Grafik wirkt eher unspektakulär, wenn auch witzig. Zudem schreckt anfangs die übliche Iconflut, die ich noch immer nicht als gottgegeben hinnehmen mag, zumal ich mir sicher bin, daß auch komplexe Spiele übersichtlich und dialogorientiert gestaltet werden können.

> »Pizza Syndicate wird man lieben oder hassen.«



Glücklicherweise erleichtern die umfangreichen Hilfefunktionen, sowie das – leider etwas knappe – Tutorial den Einstieg ungemein. Da bei den Einzelmissionen die Standardtätigkeiten dem Computer überlassen werden dürfen, haben auch Anfänger im Teigfladen-Business rasch erste Erfolgserlebnisse. Die Kampagne hingegen legt gleich mit einem happigen Schwierigkeitsgrad los und ist daher trotz interessanter Missionen nur etwas für Könner.

Die Vielfalt an Möglichkeiten sehe ich mit einem lachenden und einem weinenden Auge, da die brave und die böse Seite jeweils ein eigenes Spiel hergegeben hätten. So leidet sicherlich der ein oder andere Spieler zunächst unter Identitätsproblemen und weiß nicht recht, ob er nun Pizzabäcker, Manager, Werbefachmann oder Mafioso ist. Andererseits versprechen diese Elemente dauerhaften Spielspaß, denn es läßt sich über lange Zeit immer wieder ein neues Detail entdecken. Trotz der Vielfalt an Funktionen verliert der geübte Spieler selten den Überblick, was wirklich beachtlich ist. Mir hat auch die Idee mit den leider etwas schlicht gestalteten Mafia-Aufträgen gefallen. Pizza Syndicate wird man lieben oder hassen, daher rate ich zu einem Probespiel.

+ Originelles Konzept
+ Gute Bedienbarkeit
+ Eine ordentliche Prise schwarzen Humors

- Hausbackene Animationen
- Mangelnde Zeitraffer-funktion sorgt teilweise für Leerlauf

Manfred Duy ★★★★

Mit den vielen Spielelementen von Pizza Syndicate verhält es sich ganz ähnlich wie mit den Zutaten seines hochkalorigen realen Namensvetters: Für sich alleine genommen ist kein Bestandteil besonders aufregend, in der fein aufeinander abgestimmten Summe können sie jedoch durchaus eine vorzügliche Symbiose eingehen. Und genau das trifft auch auf diese entzückende Wirtschaftssimulation zu. Denn immer wenn mir ein Segment wie beispielsweise das Pizzaverkaufen etwas schal wird, stürze ich mich mit um so mehr Genuß auf eine Terroraktion, erweitere mein weltumspannendes Restaurantnetz oder leiere eine Werbekampagne an. Ganz zu schweigen von den selbsterstellten Pizzakreationen, die hier genau wie beim Vorgänger den Dreh- und Angelpunkt bilden.

> »Das spielerische Konzept zählt zu den originellsten der letzten Zeit.«



Denn wenn mein wucherteurer und mit Heuschrecken, Maden, Ameisen und billigstem Schmierkäse belegter Teigfladen die neureichen Fatzkes geradezu magisch herbeilockt, dann – ja dann freut das einen alten Anarchisten einfach.

Für meinen Geschmack hat es Software 2000 sogar fast schon ein wenig übertrieben, mit etwas mehr Liebe zum Detail wäre alleine der Restaurantbetrieb bereits ein Spiel für sich gewesen. So aber rümpft man leicht die Nase über die mäßigen Animationen, die denen des Genre-Vetters Gangsters nicht das Wasser reichen können. Etwas störend ist zudem das vollständige Fehlen einer Zeitbeschleunigungsfunktion, dies führt insbesondere in der Anfangsphase zum zeitweiligen Leerlauf. An der gut sortierten Menüstruktur mißfiel eigentlich nur, daß sich die Kundengeschmäcker nicht parallel zum Pizzabelagsmenü einblenden lassen. Aber diese kleine Kröte schluckt man eben, immerhin zählt das spielerische Konzept zu den schwarzhumorigsten und originellsten der letzten Zeit.

Pizza Syndicate vs. Gangsters



Das organisierte Verbrechen hat sich nun auch der heimischen PCs bemächtigt: Anhänger des traditionellen sizilianischen Managementstils haben die Wahl zwischen zwei Angeboten, von denen man eigentlich keines ausschlagen kann ...

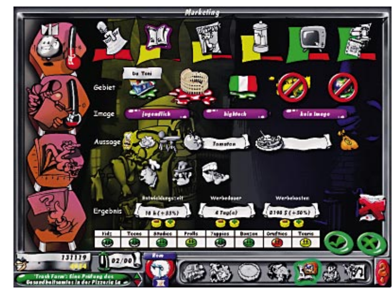
Pizza Syndicate (Spielspaß: 82)

Spielziel

Die Spielziele können höchst unterschiedlich sein – so geht es unter anderem darum, einen bestimmten Marktanteil zu erobern, möglichst viele Mäuse auf dem Konto zu haben oder bestimmte Zielgruppen mit den Marketingkampagnen zu erreichen.
Man darf bei den Einzelmissionen sogar selbst die Dauer in Jahren festlegen oder ein Endlosspiel wählen. In den Olymp der Pizzabäcker zieht jedoch nur ein, wer besonders hohes Ansehen als Geschäftsmann oder Mafioso erringen konnte.

Kampagne:	20 Missionen
Einzelmissionen:	Selbst generierbar mit unterschiedlichen Zielen
Tutorial:	Ja, drei Missionen
Schauplatz:	Über 20 Metropolen
Computergegner:	Bis zu 5
Multi-Player:	Nein

Wirtschaft



Pizza Syndicate kann mit unterschiedlichem Schwerpunkt gespielt werden. Ehrliche Naturen versuchen, rein durch eine erfolgreiche Geschäftspolitik zu Erfolg zu kommen. Sie erforschen die Vorlieben und Abneigungen der Zielgruppen, führen Werbekampagnen durch und legen die Preise fest. Zudem ist eine ausgewogene Speisekarte mit gelungenen Rezepten äußerst wichtig.
Wer seine böse Seite ausleben möchte, darf einem Syndikat beitreten oder selbst eines gründen und so den Erfolg herbeizwingen.

Legale Geschäfte:	Ja, umfangreich
Illegale Geschäfte:	Ja, umfangreich
Personal anwerben:	Ja
Arbeitseinteilung:	Ja
Aufbauelemente:	Ja, Restaurants einrichten
Immobilien erwerben:	Ja

Kriminelle Aktionen



Der Spieler kann jederzeit mißliebige Konkurrenten ärgern, indem er Ungeziefer aussetzt oder Pöbler anheuert. Richtig rund geht es aber erst, sobald man einem Syndikat beitritt oder selbst eines gründet.
Sie können dann nicht nur Schutzgelder erpressen, sondern auch Einbrüche durchführen, das Warenlager anderer Restaurants zerstören oder plündern und Gefangene aus dem Knast holen. Diese Aktionen werden in Form von einfachen Actionsequenzen durchgeführt.

Planungsphase:	Begrenzt
Eingriffsmöglichkeiten in Ablauf:	Selbst steuerbar
Gangster haben Eigenschaften:	Ja
Duell mit Konkurrenz:	Ja
Schießereien:	Ja, selbst steuerbar
Präsentation des Ablaufs:	Grafisch schlicht

Gangsters (Spielspaß: 77)

Spielziel



Während bei den zehn Szenarien verschiedene Einzelziele zu erreichen sind, starten Sie beim Endlosspiel stets nur mit einem Hauptquartier, einigen kleinen Ganoven und wenig Geld. Die Städte im amerikanischen Stil werden vom Computer zufällig generiert. Man konkurriert mit drei anderen Banden, die entweder vom Rechner oder menschlichen Mitspielern geführt werden. Das umfangreiche Tutorial assistiert beim Einstieg in dieses anspruchsvolle Programm.

Kampagne:	Zehn Missionen
Einzelmissionen:	Endlosspiel in computererstellter Stadt
Tutorial:	Ja, detailliert
Schauplatz:	Zufallsgenerierte amerikanische Stadt
Computergegner:	Bis zu 3
Multi-Player:	Bis 4 (Netzwerk, Internet)

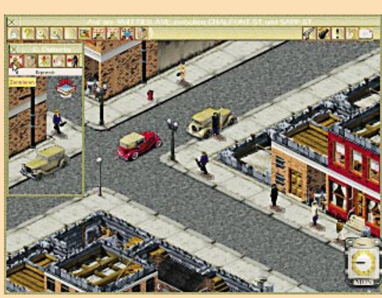
Wirtschaft



Bei Gangsters erreicht man nur durch unsaubere Methoden etwas; eine Karriere mit blütenweißer Weste ist nicht möglich. Zumindest können Sie nebenher legale Unternehmen erwerben und Immobiliengeschäfte tätigen. Hauptzweck solcher Akquisitionen ist es allerdings, Tarnfirmen für die Geldwäsche zur Verfügung zu haben, um nicht zu viele Probleme mit dem Gesetz zu bekommen. Die Bilanzen ihrer legalen und illegalen Aktivitäten sollten sorgfältig studiert werden.

Legale Geschäfte:	Vorwiegend Tarnfirmen
Illegale Geschäfte:	Ja, umfangreich
Personal anwerben:	Ja
Arbeitseinteilung:	Ja
Aufbauelemente:	Nein
Immobilien erwerben:	Ja

Kriminelle Aktionen



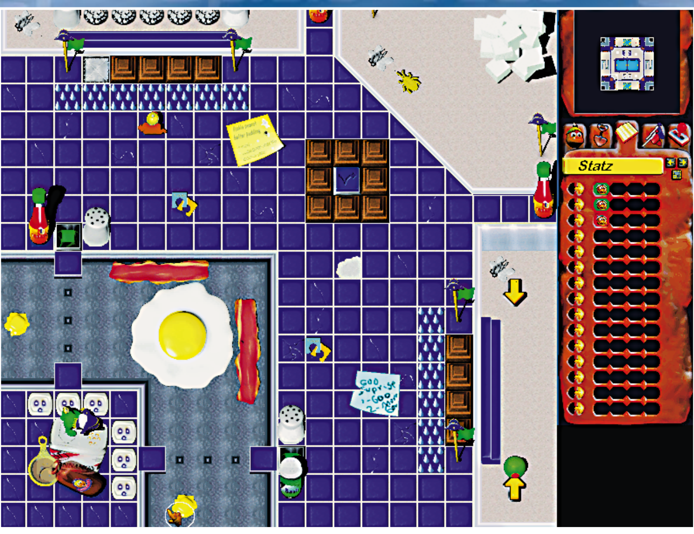
Zu Beginn einer jeden Arbeitswoche legen Sie ohne Zeitdruck fest, was Ihre Jungs in den nächsten Tagen anstellen sollen. Sie stellen ein entsprechendes Team zusammen und sollten dabei die Fähigkeiten der Leute berücksichtigen. Sämtliche relevanten Straftaten dürfen begangen werden – Erpressung, Kidnapping, Überfälle und Anschläge. Die Durchführung erfolgt in Echtzeit, wobei die Untergebenen weitgehend selbständig agieren. Man darf jedoch in geringem Umfang selbst eingreifen.

Planungsphase:	Umfangreich
Eingriffsmöglichkeiten in Ablauf:	Begrenzt
Gangster haben Eigenschaften:	Ja
Duell mit Konkurrenz:	Ja
Schießereien:	Ja, wahlweise automatisch
Präsentation des Ablaufs:	Grafisch gelungen

Denkspiel für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

Gruntz

Nach den legendären Lemmingen machen sich nun niedliche Gruntze auf den langen Weg durch kniffflige Level und fordern vom Spieler äußerst systematisches Vorgehen.



Einige Level wirken sehr bizarr, aber nicht überall gibt es Spiegeleier.

Das Leben eines Gruntz ist nicht einfach: Durch widrige Umstände hat es gleich eine ganze Gruppe von ihnen in eine seltsame Umgebung fern der Heimat verschlagen. Die kleinen Wichte fremdeln in diesem erzwungenen Exil so stark, daß sich der Spieler verpflichtet fühlt, sie nach Hause zu geleiten. Allerdings entpuppt sich dieses Unterfangen als sehr knifflig, denn überall lauern die bösen Feinde und unzählige Gefahren. Der Spieler betrachtet die Level aus der Vogelperspektive und dirigiert jeden einzelnen Gruntz mit ein paar einfachen Befehlen. Überall gibt es Hindernisse zu überwinden, was zunächst meist durch die Betätigung von Schaltern gelingt. Herumliegende Gegenstände und Waffen leisten nützliche Dienste und haben oft eine Doppelfunktion. Mit Boxhandschuhen können Sie zum Beispiel Felsen zertrümmern, die den Weg blockieren oder unter denen sich nützliche Dinge verbergen. Gleichzeitig sind sie eine effektive Waffe gegen aufsässige Übelwichte, die in verschiedenen Geschmacksrichtungen daherkommen. Gerät man jedoch an einen übermächtigen Gegner, so hilft es, diesen für einige Zeit mit einem gefundenen Spielzeug abzulenken. Viele wichtige Spielelemente wie Brücken, Löcher, Einbahnstraßen und Teleporter sowie etliche zu entdeckende Geheimnisse sind über die Karten verteilt. Rund 60 verschiedene Arten von brauchbarem Krimskrams, Zaubersprüchen sowie Fundstücke in der Art von energiesteigernden Coladosen sollten im richtigen Augenblick eingesetzt werden. Darüber hinaus empfiehlt es sich dringend, die Umgebung stets sorgsam zu erkunden und das weitere Vorgehen im voraus zu planen.



Oft müssen die Brücken erst aktiviert werden.

In den 32 Missionen der Kampagne müssen Sie die Bruchstücke eines Warp-Steins einsammeln und zum König bringen, um weiterzukommen. Die acht Mehrspieler-Karten sind weitaus stärker auf den Kampf ausgerichtet und können auch von Einzelspielern genutzt werden, die gegen den Computer antreten wollen. **(tw)**



Manche Hindernisse lassen sich durch einen Schalter beseitigen.

Thomas Werner ★★★★

Es ist heutzutage selten, daß sich hinter einer mageren Optik eine wirklich spielenswerte Perle verbirgt. Gruntz hingegen macht trotz einem anfänglichen Würg-Reflex, ausgelöst durch die Spargrafik, überraschend viel Spaß. Die Level sind knifflig, aber nicht zu frustrierend, wobei insbesondere der ab den Trainingsmissionen allmählich ansteigende Schwierigkeitsgrad angenehm auffällt. Ins Spiel integrierte Hinweise helfen Ihnen, sich zurechtzufinden. Gruntz greift einige Elemente legendärer Spiele wie Lemmings oder Worms auf, ohne diese einfach zu kopieren. Allerdings wird das Rad auch nicht gerade neu erfunden, und die Rätsel bekommen erst durch die niedliche Präsentation ihren eigenen, anziehenden Charme. Wer Denk- und Knobelkost mag, dem wird für viele Stunden eine nette Alternative zu den derzeit vorherrschenden 3D-Ballerorgien und Echtzeit-Schlachten geboten.

- \+ Allmählich steigender Schwierigkeitsgrad
- \+ Gelungene Einführungslevel
- \+ Niedliche Präsentation
- − Keine Innovationen

Gruntz

Hersteller:	Monolith/CDV	**3D-Karten:**	-
Testversion:	Beta vom Februar '99	**Hardware, Minimum:**	Pentium/133, 32 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95/98	**Hardware, Empfehlung:**	Pentium/200, 64 MByte RAM
Sprache:	Deutsch		
Multi-Player:	bis 4 (Netzwerk, Modem, Internet)		

PC Player Wertung

Grafik:	40	**Sound:**	50
Einstieg:	70	**Komplexität:**	70
Steuerung:	80	**Multi-Player:**	80

Spielspaß: 70

Geschicklichkeitsspiel für Fortgeschrittene

Starshot – Panic in Space Circus

Jump-and-run trifft Adventure. Heraus kommt ein knuffiges und ungemein drolliges 3D-Spiel, bei dem es nur leider ein wenig am Steuerungsfeinschliff mangelt.

Dumm gelaufen: Da reist man mit seinem Roboter-Zirkus zu dem Urlaubs-Planeten »Tensuns«, um dort Reibach zu machen – und dann ist die Konkurrenz bereits vor Ort und stiehlt einem im wahrsten Sinne des Wortes die Show. Noch dazu wird die eigene Reklame-Rakete sabotiert. Das schreit nach Rache. Also schickt man seinen besten Roboter »Willfall« los, damit dieser mal nach dem Rechten sieht. Der schnappt sich kurzerhand Starshot zu seiner Unterstützung, und mit der Rakete »Willfly« als weiterer Verstärkung geht es runter auf den Planeten.

Der gute Starshot ist nicht nur Namensgeber der vormals »Space Circus« titulierten Hüpferei, sondern ab jetzt auch die Hauptperson. Mit ihm laufen und springen Sie herum, sammeln Gegenstände ein, sprechen mit Personen und erforschen so nach und nach das Gelände. Die Umgebung wird dabei dreidimensional aufgebaut: Landschaft, Personen und Gegenstände bestehen komplett aus Polygonen. Das Geschehen zeigt sich dabei aus einer Perspektive direkt hinter der Spielfigur. Eine imaginäre Kamera folgt dem Helden. Da diese gelegentlich an Wänden hängenbleibt und den Blick auf die Szene verbaut, können Sie sie auch frei positionieren.



▲ Der Held in der Unterhaltung mit einer Strandmieze. (3Dfx)

Ist die Kanonen auf den Plattformen im Hintergrund wegschießen, dann springen. Sonst landet man im Abgrund. (3Dfx)



Nur fliegen ist schöner: Entfernte Orte erreicht man mit Raketenkumpel »Willfly«. (3Dfx)





Schießen und lenken. So trifft man den Gegner leichter ... falls der sich nicht bereits aus dem Staub gemacht hat. (3Dfx)

Wir fliegen hier alle

Gegenstände zum Einsammeln gibt es zur Genüge. Mit gelben »Fuel«-Boni kann man fliegen und so weiter entfernte Punkte erreichen. Willfly ist in diesem Falle gerne zur Stelle. Allerdings verbraucht sich der Sprit recht schnell, so daß man unterwegs tunlichst immer wieder mal auftankt.

Besonders wichtig sind die roten Boni. Erst mit diesen darf man später im Spiel andere Plane-







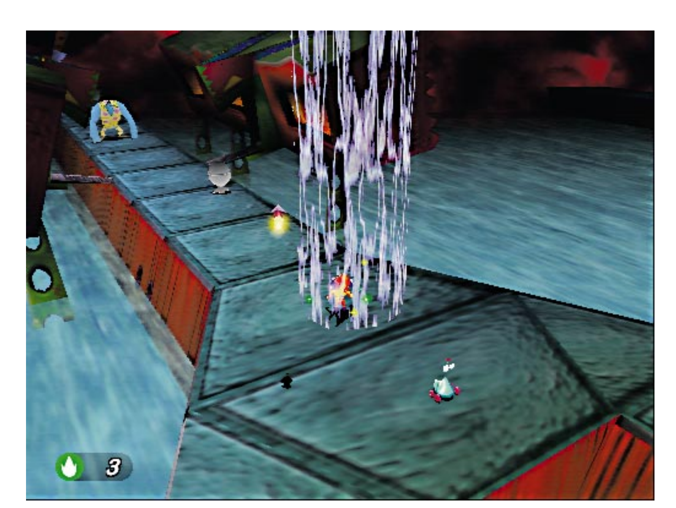
Hm ... wie kommt man über diesen Abgrund? Ganz einfach: Warten, bis ein Surfer seine Welle verfehlt, und schon hüpft man über die Bretter weiter. (3Dfx)

ten besuchen. Klar, daß diese Dinger entsprechend selten und teilweise recht gut versteckt sind.

Blaue Sternchen geben zunächst mal Munition. Die braucht man, um sich gegen aufdringliche Personen wie leichtbekleidete Strandpolizistinnen, nervige Kinderchen, feindliche Roboter oder andere Personen zur Wehr zu setzen. Pro Stern gibt es einen Schuß, bis zu 50 kann man im Gepäck halten. Praktischerweise läßt sich ein Geschoß lenken, sobald es die Waffe verlassen hat. Sollte eine Konfrontation mit einem Gegner einmal nicht so glimpflich ausgehen, wird Starshot Lebensenergie abgezogen. Auffüllen darf er diese mit grünen Kronen, die ebenfalls gelegentlich in der Landschaft herumliegen. Maximal acht Lebenspunkte stehen zur Verfügung. Sind diese futsch, hat Starshot sein Spieleleben ausgehaucht und beginnt erneut beim zuletzt angesteuerten »Checkpoint«. Das sind leuchtende Röhren, die sich in den Himmel erstrecken und die die momentane Spielposition speichern.

Damit man auf Dauer auch weiß, was man überhaupt tun soll, gibt es kleine Fesselballons. Sie fungieren als eine Art Informations-Aushang: Hier bekommen Sie Hinweise zu ihrer nächsten Aufgabe. Zur Übersicht gibt es außerdem eine Karte, die das gesamte Gebiet von oben zeigt. Angenehmerweise ist dort neben der eigenen Position auch gleich der Ort eingezeichnet, zu dem Sie sich nun hinbegeben sollten.

Zwischendurch werden Sie zum Raumschiff-Zirkus zurückgerufen, um dort Bericht zu erstatten. Je nach Situation geht es dann auf demselben Planeten weiter, oder Sie reisen nach getaner Arbeit zum nächsten Planeten, wo sich das Ganze in anderer Umgebung wiederholt. Wenn Sie wollen, können Sie auch zu einem bereits besuchten Planeten zurückkehren und dort weitere Gegenstände einsammeln. **(hf)**



Uff, ein Checkpoint. Ab jetzt geht's von hier aus weiter, wenn Starshot hops geht. Der violette Typ im Hintergrund (links oben) sieht sowieso schlecht gelaunt aus. (3Dfx)

Henrik Fisch ★★★★

Es ist zum Weinen: Endlich mal wieder ein Jump-and-run für den PC, noch dazu in knuddligster 3D-Grafik, mit schicker Musik und einer abgedrehten und witzigen Story, die obendrein liebevoll deutsch synchronisiert wurde. Garniert hat man die Geschichte mit wohldosierten Adventure-Einlagen und stimmungsvollen Video-Sequenzen.

Tja, alles für die Katz, weil ich vermute, daß ein Manager bei Infogrames entschieden hat, daß das Spiel dann fertig ist, wenn man ein wenig Grafik sieht und Sound hört. Dem ist aber nun mal nicht so, weswegen das sonst wirklich witzige Starshot auf ödes Mittelmaß abrutscht. Der Grund: Die Steuerung ist nervenaufreibend hakelig, die Kamera zeigt alles mögliche, nur nicht das, worauf es ankommt, und das Leveldesign ist alles andere als rund. Um Himmels willen, warum hat die Firma dem Spiel nicht noch einen lumpigen Monat spendiert, dann hätte man da doch noch etwas ändern können! Wenn Nintendo Spiele auf diese Art und Weise entwickelte, würde Miyamoto (der Designer von Mario64) längst Klinken in der Spielhalle wienern. Es ist wirklich zum Heulen.

+ Phantastisch knuddlige 3D-Grafik

– Miserable Steuerung

– Miese Kameraführung

Starshot – Panic in Space Circus

Hersteller:	Infogrames
Testversion:	Beta vom Februar '99
Betriebssystem:	Windows 95/98
Sprache:	Deutsch
Multi-Player:	–
3D-Karten:	3Dfx, Direct3D
Hardware, Minimum:	Pentium/200MMX, 32 MByte RAM, Joystick
Hardware, Empfehlung:	Pentium II/300, 64 MByte RAM, 3D-Karte, Joystick

PC Player Wertung

Grafik:	80	Sound:	70
Einstieg:	50	Komplexität:	70
Steuerung:	30	Multi-Player:	–

Spielspaß: 64

Strategiespiel für Profis

Close Combat 3

The Russian Front

Bereits zum dritten Mal verwurstet Atomic Games den Zweiten Weltkrieg zu einem granatenschweren Schlagabtausch. Da diesmal der Rußlandfeldzug auf dem Marshallplan steht, dürfte jedem Strategen klar sein, daß ihn hier alles andere als ein Kinderspiel erwartet.

▲ Die grün-rote Linie symbolisiert die Waffen-Reichweite des aktiven Trupps.

Der Vorgänger begnügte sich noch mit relativ kleinen Scharmützeln rund um die Rheinbrücken – geradezu ein Klacks verglichen mit der aktuellen Aufgabe. Es stehen insgesamt 27 Einzelszenarien sowie 16 respektive 15 nichtlineare Feldzüge und Kampagnen parat, die sich dank des properen Editors ausnahmslos manipulieren lassen.

Wie der Titel schon sagt, geht es ausschließlich um Nahkämpfe, die von kleinen Infanterie- und Panzertrupps in Straßenschluchten, auf Häuserdächern und Anhöhen ausgefochten werden. Es stehen über 80 Fahrzeug- und Artillerietypen zur Verfügung, die Hauptakteure sind jedoch die in über 60 Sorten vorrätigen und mit 100 Waffentypen bestückten Fußsoldaten. Auf einer dreifach zoombaren Karte kommandieren Sie ein rundes Dutzend Trupps herum, die wiederum aus jeweils etwa zehn einzeln dargestellten Männern bestehen. Dies geschieht unter Zuhilfenahme der sieben Befehle: Bewegen, Rennen, Schleichen, Flüchten, Einnebeln, Tarnen und Verteidigen. Nachdem die kriegerischen Auseinandersetzungen in Echtzeit ablaufen und die Landschaften stets mehrere Bildschirme umfassen, besteht die Hauptschwierigkeit darin, sich in angemessener Weise um die Belange der einzelnen Trupps zu kümmern. Entscheidend für den Erfolg ist das Ausnutzen sämtlicher Deckungsmöglichkeiten auf freiem Feld, denn unbeaufsichtigt mutieren selbst Ihre erfahrensten Kämpfer zum Kanonenfutter. Trotz vorhandener Automatikroutinen ist der Schwierigkeitsgrad daher exorbitant. Selbst das zeitweilige Ignorieren von bestimmten Faktoren wie dem Munitionsvorrat, der Moral oder der Reichweite und Durchschlagskraft einzelner Waffengattungen ist oftmals gleichbedeutend mit einer schmählichen Niederlage. **(md)**



Die rote Flagge steht für einen der strategischen Punkte, die es einzunehmen gilt.

Manfred Duy ★★★★

Um diesen hammerschweren Schlagabtausch wirklich zu mögen, muß man wohl ein historisch interessierter Militarist sein, dem es nichts ausmacht, sich für ein paar Wochen einzuschließen und zunächst mal ein paar ganz deftige Niederlagen einzufangen. Dann, aber nur dann findet man vielleicht Gefallen an der recht authentischen Wiedergabe kleiner Infanteriegefechte.

Alle anderen dürften bereits nach den ersten Scharmützeln die Flinte ins Korn werfen, weil das sicherlich ausbaufähige Grundkonzept an zwei entscheidenden Stellen krankt. Zum einen wäre angesichts der hochkomplexen Thematik ein rundenbasierter Ablauf der logischere gewesen, zweitens ist es schlicht unmöglich, sämtliche Stoßtrupps parallel zu betreuen. In der Praxis werden stets die einen Truppen vom Gegner aufgemischt, während man sich gerade um die andere kümmert. Die Automatikroutinen sind dabei aufgrund der schlechten KI auch keine große Hilfe. Microsoft Deutschland scheint dies ähnlich zu sehen, nicht ohne Grund verzichtete man auf eine eingedeutschte Version.

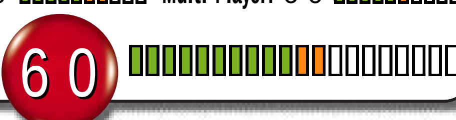
- ⊕ Historisch akkurate Wiedergabe des Rußlandfeldzuges
- ⊕ Sehr viel Spiel fürs Geld
- ⊖ Chaotische Gefechtsverläufe
- ⊖ Informations-Overflow
- ⊖ Schwache KI

Close Combat 3 – The Russian Front

Hersteller:	Atomic Games/Microsoft
Testversion:	Importversion 1.0
Betriebssystem:	Windows 95/98
Sprache:	Englisch
Multi-Player:	bis 2 (Netzwerk, Modem/Nullmodem, Internet)
3D-Karten:	–
Hardware, Minimum:	Pentium/133, 32 MByte RAM
Hardware, Empfehlung:	Pentium/233, 32 MByte RAM

PC Player Wertung

Grafik:	50	**Sound:**	70
Einstieg:	50	**Komplexität:**	80
Steuerung:	70	**Multi-Player:**	60



Spielspaß: 60

Wirtschaftssimulation für Gläubige, Ungläubige und Gläubiger

Urbi et Orbi

Einmal Papst sein – welcher Meßdiener hat nicht davon geträumt, irgendwann den Ostersegen zu erteilen. Schon vor einem Jahr machte »Der Großinquisitor« von sich reden. »Urbi et Orbi« knüpft nahtlos an den Vorgänger an; die Charakterwerte dürfen übernommen werden. Zu Beginn müssen Sie sich bei der Papstwahl durchsetzen, was dank nützlicher Geheimarchive kein großes Hindernis darstellt. Monat für Monat wird anschließend die Zahl der Kirchenaustritte und ihr »Heiligkeitsquotient« angezeigt. Sie unternehmen Reisen, und die offizielle Lehrmeinung kann per Enzyklika verschärft oder gelockert werden. Wird man allerdings zu lasch, sinkt der Heiligkeitsquotient auf Fegefeuerwerte. Zudem beeinflußt dieser Wert die Actionsequenzen: Auf einem fahrenden Heiligen Stuhl sitzend müssen Sie Versuchungen ausweichen. **(tw)**



Auch ohne göttliche Eingebung kann man es hier mit etwas Geschick weit bringen.

Thomas Werner ★★★★

Eine wunderbare Idee wurde leichtfertig verschenkt. Zwar ist der Einfall mit der digitalisierten Sprachausgabe beim Weihnachts- und Ostersegen ein netter Gag, doch da man die lange Ansprache nicht abbrechen kann, geht einem der Gruß in 50 verschiedenen Sprachen rasch auf den unheiligen Geist. Auch die beigelegte Reliquie, eine lizenzierte Nachbildung eines Gehörknöchelchens des heiligen Gisbert, kann gerade bei Protestanten nur minimal punkten. Außerdem ist es frustrierend, wenn man auf einer der Reisen durch einen sich zufällig ereignenden Flugzeugabsturz zu seinem Arbeitgeber zurückbeordert wird. Wer Theologie und Unterhaltung miteinander verknüpfen will, wird mit der Polit-Prügelei »Urbi vs. Gorbi« eine bessere Wahl treffen.

+ Einmal Papst sein
+ Nachbildung einer Reliquie
- Flugzeugabstürze
- Keine göttlichen Eingebungen

Urbi et Orbi

Hersteller: Kräuterknechte/Ablaß Arts
Testversion: Beta vom Januar '99
Betriebssystem: Windows 95/98
Sprache: Deutsch (Latein geplant)
Multi-Player: bis 8 (Internet, Eingebung)
3D-Karten: –
Hardware, Minimum: Pentium/90, 16 MByte RAM
Hardware, Empfehlung: Pentium/600, 312 MByte RAM

PC Player Wertung

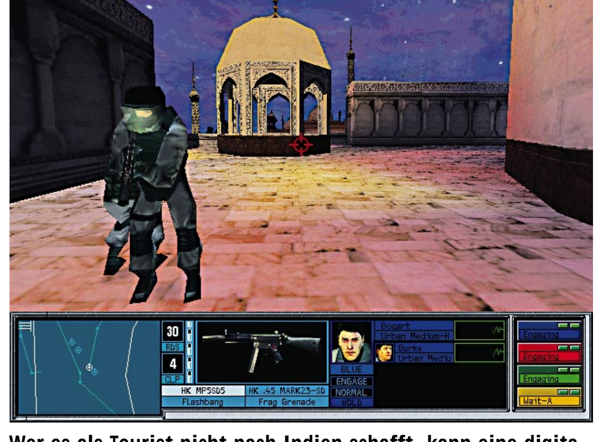
Grafik:	50	Sound:	50
Einstieg:	70	Komplexität:	70
Steuerung:	60	Multi-Player:	70

Spielspaß:  63

Strategie-Actionspiel für Fortgeschrittene

Rainbow Six: Eagle Watch

Mit fünf neuen Einsätzen an realen Schauplätzen wie Londons Big Ben oder dem Taj Mahal sollen die »Rainbow Six«-Fans geködert werden.



Wer es als Tourist nicht nach Indien schafft, kann eine digitale Kopie des Taj Mahal durchstreifen.

Terroristen, vor allem international agierende, ruhen nie. Daher war die Verschnaufpause für gestandene »Rainbow Six«-Veteranen nur von kurzer Dauer, mit dieser Missions-CD kommen fünf frische Einsätze gegen allerlei selbsternannte Weltverbesserer auf Sie zu. Nach wie vor schickt man erstklassig ausgebildete Anti-Terror-Spezialisten in den Kampf, nicht ohne deren Vorgehensweise vorher auf einer Karte zu planen und festzulegen. Die einzelnen Trupps arbeiten dann wie gehabt die von Ihnen gesetzten Wegpunkte ab, wobei der Spieler in die Haut einzelner Kämpfer schlüpft.



Schwarzfahrer haben in diesem Gefährt keine Chance.

Neu ist ein Zuschauer-Modus, bei dem die Aktionen der eigenen Männer beobachtet werden können, ohne selbst eingreifen zu müssen. Vier zusätzliche Agenten und drei weitere Waffen, darunter zwei Varianten des effektiven Heckler & Koch-Sturmgewehrs, ergänzen das Arsenal des Originalprogramms.

Im Trainingsmenü finden Sie zwei neue Areale, über die der Computer jeweils 30 Zielfiguren verteilt. Der Clou daran ist, daß diese Dummy-Kämpfer wie reale Gegner reagieren und den Spieler gezielt beschießen. Dies ist eine ideale Vorbereitung für Multiplayer-Partien. Der Mehrspieler-Bereich wurde um sechs Varianten aufgestockt, bei denen beispielsweise ein unbewaffneter General eskortiert werden soll, die beiden Teams möglichst viele Terroristen ausschalten müssen oder eine Bombe ausgerechnet im Stützpunkt der anderen Mannschaft zu entschärfen ist.

Besonders geworben wird mit der Einzelspieler-Kampagne, die fünf Einsätze auf dem gesamten Globus enthält. Dabei müssen Sie im Taj Mahal, der Verbotenen Stadt in Peking, dem Big Ben, dem Kapitol in Washington und einer Abschußrampe auf einem russischen Weltraumbahnhof Ihr Können demonstrieren. Die einzelnen Schauplätze haben die Designer so authentisch wie möglich gestaltet, was sicherlich den Hauptreiz dieser Level ausmacht. Es gibt auch hier die gewohnten drei Schwierigkeitsgrade, bei denen zusätzliche Sekundärziele die Herausforderung vergrößern.

Dieses »Mission Pack« läuft nur mit der Originalversion von Rainbow Six und installiert auch gleich noch den aktuellsten Patch für das Hauptprogramm. **(tw)**

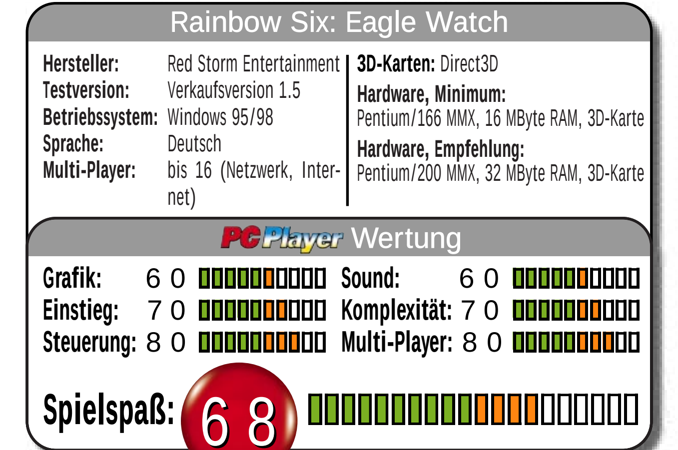


Thomas Werner ★★★★

Rainbow Six ist noch immer ein tolles Spiel, das merkt der Spieler spätestens dann, wenn er voller Anspannung durch die neuen Schauplätze schleicht. Tatsächlich ist dieses »Was lauert bloß hinter der nächsten Ecke?«-Gefühl so intensiv wie eh und je, was sogar über die noch immer unausgereifte KI der computergesteuerten Kameraden hinwegtröstet. Es ist schon faszinierend, die Räumlichkeiten des britischen Parlaments zurückzuerobern oder das Taj Mahal von Terroristen zu säubern. Die interaktiven Trainingslevel mit zurückschießenden Zielen sind eine interessante Herausforderung, für die zusätzlichen Multiplayer-Modi gilt dasselbe.

Solo-Spieler hingegen werden ein wenig enttäuscht sein, obwohl die Missionen absolut gelungen sind. Leider ist das Vergnügen nämlich zu kurz, die fünf Aufträge sind im Handumdrehen absolviert. Hier wäre mehr wirklich einmal mehr gewesen, selbst wenn man nur unterschiedliche Einsätze an den gleichen Orten hätte stattfinden lassen.

- \+ Reale Schauplätze
- \+ Interaktive Trainingslevel
- \+ Neue Multiplayer-Modi
- − Nur fünf neue Einsätze
- − KI schwächelt immer noch



Rainbow Six: Eagle Watch

Hersteller:	Red Storm Entertainment
Testversion:	Verkaufsversion 1.5
Betriebssystem:	Windows 95/98
Sprache:	Deutsch
Multi-Player:	bis 16 (Netzwerk, Internet)
3D-Karten:	Direct3D
Hardware, Minimum:	Pentium/166 MMX, 16 MByte RAM, 3D-Karte
Hardware, Empfehlung:	Pentium/200 MMX, 32 MByte RAM, 3D-Karte

PC Player Wertung

Grafik:	60	**Sound:**	60
Einstieg:	70	**Komplexität:**	70
Steuerung:	80	**Multi-Player:**	80

Spielspaß: 68

Sportspiel für Fortgeschrittene

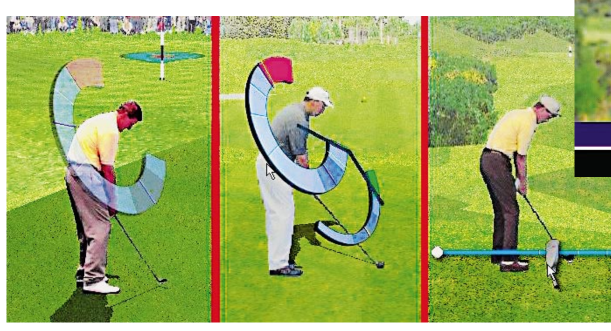
Pro 18
World Tour Golf

Wer Golf spontan mit VW in Verbindung bringt, würde wohl auch mit Cowboystiefeln über den Parcours stapfen. Solche Fauxpas läßt »Pro 18« erst gar nicht zu, Ihr Alter ego ist immer einwandfrei gekleidet.



Zitterpartie: Mit einem Neun-Fuß-Putt wäre der Par geschafft. (1024x768)

Gut zwei Jahre arbeitete Intelligent Games an »Pro 18«, und die Zeichen standen nicht schlecht, daß hier ein echte Alternative zu dem jährlich mit Gold- und Platin Playern überschütteten »Links« heranwächst. Einige der Programmierer werkelten bereits an der »PGA European Tour«, die Golfkurse sind nach dem neusten Stand der Technik dreidimensional gerendert (»Fotogrammetrie«), und acht Profis wurden individuell auf der ganzen Welt aufgezeichnet (Parvenik sogar in dem Studio auf Burt Reynolds' Ranch). Neben der bewährten Drei-Klick-Steuerung und dem modernen Mausschwung implementierte I.G. auch ein äußerst realistisches Vier-Klick-System, bei dem die Bewegung des Unterarms für den nötigen Schnitt sorgt.



Die Steuerung im Brennpunkt (von links nach rechts): Drei-Klick, Vier-Klick und Mausschwung.

Jim Nelson | WSN

»Jim, wie sieht's aus?« – »Also, hier im Studio ist es mollig warm.« Soso.

Eine etwas sterile TV-Atmosphäre umrahmt die Simulation. Vor jeder Turnierrunde informiert Jim Nelson über Platzzustand und Ansetzungen. Drei weitere BBC- und CBS-Kommentatoren berichten in der englischen Version direkt vom gut besuchten Platz, leider sind die deutschen Synchronstimmen äußerst langweilig. Bei besonderen Aktionen der Konkurrenten schaltet der virtuelle Fernsehsender sofort zu den Betroffenen.

Natürlich dürfen Sie zuerst auf der Driving Range und dem Putting Green üben, bevor Sie sich für ein Turnier einschreiben oder sich an einer Runde nach den gängigen Spielmodi probieren. Drei sehr unterschiedliche und anspruchsvolle Kurse stehen zur Wahl: »Royal County Down« in Nordirland, »The Lost City« in Südafrika und »Coeur d'Alene« in Idaho, USA.

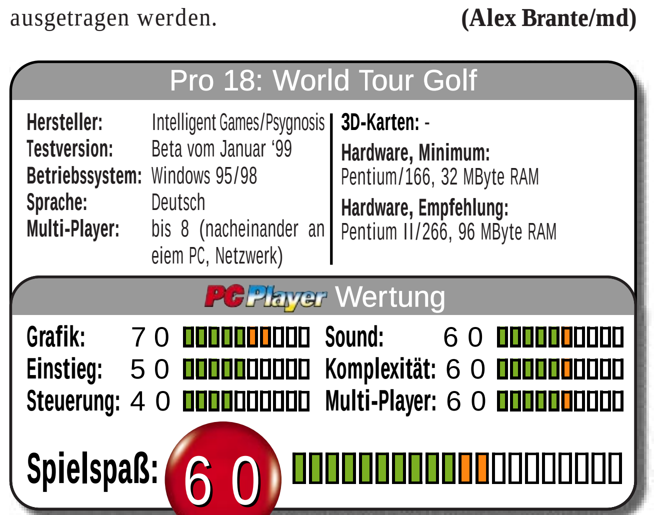
Realismus pur auf dem Parcours: Keine zublendbaren Kameras, kein Grid über dem Grün – nur soviel sehen wie jeder andere auch. Schon am Tee merken Sie, daß kleinste Fehler fatale Auswirkungen haben, beim Putt sieht es auch nicht besser aus. Mehrspielerpartien können nicht nur brav nacheinander an einem PC, sondern auch über ein funktionierendes Netzwerk ausgetragen werden. **(Alex Brante/md)**

Alex Brante ★★★★

Access darf sich beruhigt zurücklehnen, auch Pro 18 rüttelt nicht am Thron ihres Champs. Woran liegt's? Die angekündigten Innovationen bleiben allesamt hinter den Erwartungen zurück. Eine TV-Atmosphäre kommt nur bedingt auf, die Sprüche der Kommentatoren sind zu abwechslungsarm und vorhersehbar. Fotogrammetrie hin oder her, die Plätze sind nicht besonders spektakulär, die Ladezeiten aber trotzdem enorm, und das fällt angesichts der Tatsache, daß es nicht einmal einblendbare Zusatzansichten gibt, um so schwerer ins Gewicht.

Knackpunkt ist jedoch die unselige Steuerung, jeder Schlag wird zum russischen Roulette. Auch die simple Zielvorrichtung und das verzwickte Lesen der Grüns steigern meinen Unmut. Dies vor allem verhindert eine höhere Wertung, denn obwohl Links 99 dem Herausforderer in allen Punkten überlegen ist, wäre Pro 18 von aller berechtigten Kleinkritik mal abgesehen eine durchaus ansprechende Golfsimulation.

- \+ Gute Ballphysik
- \+ Abwechslungsreiche Kurse
- − Träge Steuerung
- − Lange Ladezeiten



Pro 18: World Tour Golf

Hersteller:	Intelligent Games/Psygnosis
Testversion:	Beta vom Januar '99
Betriebssystem:	Windows 95/98
Sprache:	Deutsch
Multi-Player:	bis 8 (nacheinander an eiem PC, Netzwerk)
3D-Karten:	-
Hardware, Minimum:	Pentium/166, 32 MByte RAM
Hardware, Empfehlung:	Pentium II/266, 96 MByte RAM

PC Player Wertung

Grafik:	70	**Sound:**	60
Einstieg:	50	**Komplexität:**	60
Steuerung:	40	**Multi-Player:**	60

Spielspaß: 60

Actionspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

A Bug's Life

Getreu der Filmvorlage »Das große Krabbeln« hopsen Sie hier mit dem Hauptdarsteller »Flik« durch dreidimensionale Level, die gespickt sind mit allerlei Gemeinheiten.

Seit dem 11. Februar läuft das Abenteuer des cleveren Flik und seiner bedrohten Ameisenkolonie in den deutschen Kinos. »Das große Krabbeln« erzählt den Aufstand der emsigen Insekten gegen die Übermacht der Grashüpfer, die sich einen faulen Lenz machen und die Ameisen als Nahrungssammler einspannen. Selbstverständlich übernehmen Sie die Rolle des Messias alias Flik und begeben sich auf die Suche nach Verstärkung im Kampf gegen die Peiniger. Durch insgesamt 15 dreidimensionale Level hüpfen Sie, wobei auch Actioneinlagen wie etwa ein Rennen in einer sich drehenden Blechbüchse für Abwechslung sorgen. Die Interaktionen mit der Umgebung sind zahlreich, so schwingen Sie sich an einem Ast auf höhergelegene Abschnitte, verdreschen Widersacher mit einer Erntemaschine, schleudern Beeren auf lästige Zeitgenossen oder benutzen einfach die Samen-Einheiten aus Ihrem Inventar. Genau jene sind es, die das Spiel in einen abwechslungsreichen Jump-and-run-Titel verwandeln. Samenkörner, die in der Umgebung herumliegen oder im Boden fest eingepflanzt sind, lassen sich mit den zuvor eingesammelten Samen-Einheiten benutzen, worauf die unterschiedlichsten Pflanzen emporwachsen. Die entstandenen Gewächse halten in Form eines Pilzes als Trampolin her, weiterhin entwickeln sich Sträucher, die als Kletterhilfe dienen, und darüber hinaus grapschen Sie Schußkraft-fördernde Beeren aus den Büschen. Je nach Situation gehen Sie strategisch vor und bringen die geeignete Samen-Einheit mit den Samen in Verbindung. Zum Beispiel tragen Sie einen Samen zu einem übergroßen Karton, verwandeln ihn per Samen-Einheit in eine Kletterpflanze und siehe da, die Pappschachtel ist plötzlich erklimmbar. Haben Sie sämtliche Herausforderungen eines Levels gemeistert, folgt die Belohnung in Form eines Videoausschnitts aus der Filmvorlage. **(jr/md)**



Wiedersehen macht Freude: Flik (links) wirbt ein paar Gehilfen an. (3Dfx)

▲ Die Symbole am rechten unteren Bildschirmrand sind Samen-Einheiten, aus denen sich nützliche Extras entwickeln. (3Dfx)

Jochen Rist ★★★★

Disney Interactive hätte gut daran getan, ein zweidimensionales Jump-and-run à la Lion King hervorzuzaubern. Die vorliegende 3D-Grafik weist jedenfalls auf vielen Texturen keine ordentliche Filterung auf, und überhaupt sind Clipping-Fehler an Charakteren und Objekten en masse vorhanden. Zudem ist Fliks Steuerung derart hakelig, daß der Eindruck entsteht, dem Charakter wäre keine diagonale Laufweise in die Wiege gelegt worden. Die Kontrahenten sind übrigens verwandt mit Stehaufmännchen, da sie trotz Ablebens immer wieder an derselben Stelle auftauchen.

Wer die obigen Nörgeleien klaglos schluckt, erhält ein abwechslungsreiches Jump-and-run, für das dank der vielfältigen Extra-Kombinationen auch Hirnschmalz gebraucht wird. Witzig ist zudem Fliks ständiger Kommentar zum Spielablauf – solange Sie nicht allzulange durch denselben Level stolpern, denn nach dem zehnten »Wow, the City« weiß jeder Sprößling, wo Papa gerade herumstiefelt. Selbst für die Nachwuchsspieler ist A Bug's Life leicht erlernbar, denn auch in höheren Leveln tauchen keine allzu schwierigen Passagen auf. Kleiner Tip am Rande: Unbedingt zunächst den lobenswerten Film anschauen und erst danach das Spiel antesten.

+ Viele Knobelelemente
+ Filmausschnitte als Zwischensequenzen
− Hakelige Steuerung
− Erneut auftauchende Feinde

A Bug's Life

Hersteller:	Disney Interactive
Testversion:	Verkaufsversion 1.0
Betriebssystem:	Windows 95/98
Sprache:	(Deutsch geplant)
Multi-Player:	–
3D-Karten:	Direct3D, 3Dfx
Hardware, Minimum:	Pentium/166, 16 MByte RAM
Hardware, Empfehlung:	Pentium/233 MMX, 32 MByte RAM, 3D-Karte

PC Player Wertung

Grafik:	60	**Sound:**	70
Einstieg:	70	**Komplexität:**	60
Steuerung:	40	**Multi-Player:**	–

Spielspaß: 64

Sportspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

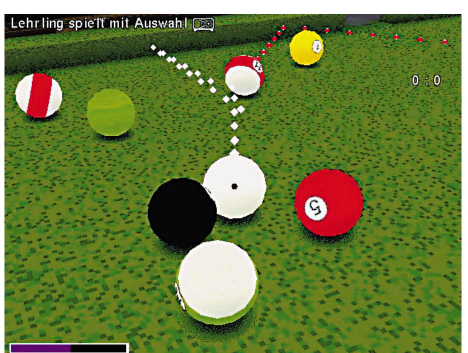
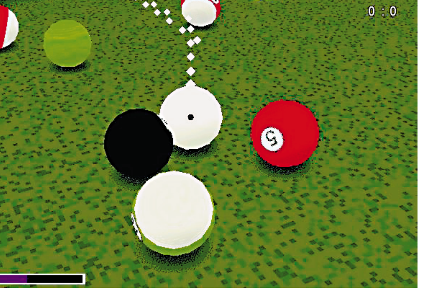
Power Pool

Soll man nun in dem netten Café stundenlang auf den einzigen Billardtisch warten oder doch lieber in eine vermiefte Spielhalle abwandern? Wer solche Entscheidungen nur ungern trifft oder von Natur aus faul ist, versucht sich lieber gleich an »Power Pool«.



8er-Ball mit Aschenbechern: Wer sich für diese Variante entscheidet, wird zweifellos extrem gefordert. (Voodoo2, 640x480)

Nicht erst seit dem Film »Die Farbe des Geldes« mit Paul Newman und Tom Cruise erfreut sich Pool-Billard einer immer größer werdenden Beliebtheit, mittlerweile sind über 15 000 Mitglieder im Deutschen Billard-Bund organisiert, über zwei Millionen Menschen nehmen regelmäßig ein Queue in die Hand. Und fast schon seit Rechnergedenken versuchen sich zahllose Simulationen an der adäquaten Umsetzung.

Im Trainingsmodus darf die weiße Kugel beliebig verschoben werden, die optionalen Hilfslinien ändern sich entsprechend. (Software)

Reißerisch nennt das deutsche Team von Egosoft sein Produkt »Power Pool«, das Data Becker für nicht einmal 50 Mark vertreibt. Videoschnipsel findet der Käufer darin ebensowenig wie ein Intro oder vielfarbige Menüs. Ausreichend sind die Optionen allemal: Sowohl 8er- als auch 9er-Ball sind mit von der Partie, letzterer sogar in zahlreichen Varianten, bis hin zum weitestgehend unbekannten Aschenbecherspiel. Man plaziert dafür drei Stummelsammler auf dem Filz, deren Berührung Strafpunkte kostet. Ob das Anspielen von gegnerischen Kugeln über die Bande geahndet wird, bleibt Ihnen überlassen, genau wie das Einkerkern der 8 in ein angesagtes Loch.

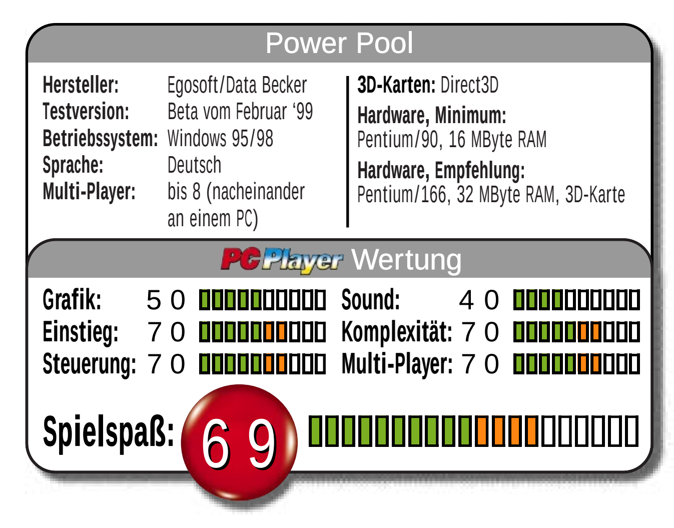
Sie dürfen gegen Freunde oder sechs vorgefertigte Charaktere in Einzelpartien und Turnieren antreten. Die Stärke des Stoßes, Blickwinkel und -höhe sowie Drall und Effet lassen sich leicht ändern, die Kombination von Maussteuerung und Tastaturbefehlen ist gut gelungen. Das Programm zeigt sich regelkundig, so müssen zum Beispiel beim 8er-Ball mindestens vier Kugeln zu Beginn eine Bande berühren. Jederzeit einblendbare Hilfslinien erleichtern das Spiel für Einsteiger. Diese dürfen auch Stöße wiederholen oder im Trainingsmodus die Kugeln beliebig auf dem Tisch plazieren. **(Alex Brante/md)**

Alex Brante ★★★★

Selbst Billardsimulationen bleiben von dem 3D-Grafikkarten-Rummel nicht mehr verschont, so spiegeln sich mit der richtigen Ausstattung bei Power Pool wilde Lichtorgien in den Kugeln, während der Software-Modus unerträglich häßlich bleibt. Dies hat Egosoft genauso übersehen wie die vielen anderen unschönen Grafikelemente: Die sechs Räumlichkeiten wirken lieblos, die Kugeln nicht unbedingt rund, und der Rahmen des Tisches scheint zersplittert zu sein. Zu guter Letzt lassen sich die rote 3 und die orange 5 kaum unterscheiden.

Man darf von der lieblosen Präsentation jedoch nicht auf ein schlechtes Spiel schließen, denn genau dort sammelt Power Pool kräftig Punkte. An der Kugel- und Bandenphysik gibt es nichts auszusetzen, auch regeltechnisch sind keine Mängel erkennbar. Die Computergegner werden im Turnier progressiv stärker und fordern den Solospieler daher langfristig. Wer das Glück hat, noch Virtual Pool 2 aufzutreiben (das zuletzt nur 20 Mark gekostet hat), sollte unbedingt zugreifen, ansonsten können Sie auch mit Power Pool glücklich werden.

+ Gute Kugelphysik
+ Programm beherrscht alle Pool-Regeln
- Teilweise schwache Präsentation



Power Pool

Hersteller:	Egosoft/Data Becker	**3D-Karten:** Direct3D
Testversion:	Beta vom Februar '99	**Hardware, Minimum:** Pentium/90, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95/98	
Sprache:	Deutsch	**Hardware, Empfehlung:** Pentium/166, 32 MByte RAM, 3D-Karte
Multi-Player:	bis 8 (nacheinander an einem PC)	

PC Player Wertung

Grafik:	50	**Sound:**	40
Einstieg:	70	**Komplexität:**	70
Steuerung:	70	**Multi-Player:**	70

Spielspaß: 69

Budgets & Spielesammlungen

Sparschwein

Passend zum Adventure-Schwerpunkt rücken wir diesmal für alle Schnäppchenjäger die abenteuerliche »Quest for Glory Anthology« ins Budget-Rampenlicht.

Quest for Glory Anthology

Wird das Wort »Quest« mit einem Computerspiel in Verbindung gebracht, liegt der Gedanke an die Titel aus den Spieleschmieden von Sierra nicht mehr fern. Zu King's-, Police- und Space Quest gesellt sich die nicht minder bekannte »Quest for Glory«-Serie, die ihr Debüt anno 1989 mit dem später umgetauften Titel »Hero's Quest« feierte. Sierras Anthology-Spielesammlung enthält die Teile eins bis vier, wobei der erste sowohl in der Original-Fassung als auch in einer aufgebohrten VGA-Version beiliegt.

Herrenwahl

Seit Serienbeginn wird dasselbe Konzept konsequent durchgehalten: Zu Beginn eines jeden Abenteuers fällen Sie die Wahl zwischen einem Kämpfer, einem Zauberer und einem Dieb als Identifikationsfigur auf der Reise durch die anschließende Märchenwelt. Dabei ist Quest for Glory nicht nur ein Adventure im klassischen Stil, es weist mit den Charaktereigenschaften wie Stärke, Magie, Intelligenz zudem typische Rollenspielelemente auf. Dazu gesellen sich Fertigkeiten in Form von Schleichen, Werfen und Türschloß-Knacken. Je nach Wahl des Charakters verlangen die Rätsel einen unterschiedlichen Lösungsansatz, was bei mehrmaligem Durchspielen neue Möglichkeiten ergibt. So öffnet der Dieb ein Türschloß mit Leichtigkeit, während der Zauberer sich dafür zunächst in seiner magischen Geschicklichkeit üben muß – was beispielsweise den Besuch einer Zauberlehrstätte erfordert, wohin sich der Dieb wiederum kaum verirren wird.

Sowohl der erste als auch der zweite Titel »Trial By Fire« schlummern in original EGA-Grafikpracht auf CD, während Teil drei »Wages of War« und vier »Shadows of Darkness« im 256-Farben-Frack erstrahlen und auch in einer eingedeutschten Version beiliegen. In Quest for Glory 1 schlendern Sie als taufrischer Recke der Akademie durch die Straßen der Stadt Spielburg. Kurze Zeit später stellen Sie besorgt fest, daß Sie darin eingebuchtet sind und das eigentliche Abenteuer, welches gespickt ist mit Rätselnüssen und Kampfeinlagen, beginnt.

Der Nachfolger entführt Sie in das mystische Land »Shapier«, und genießt in Insiderkreisen einen besonderen Ruf, da er den Handlungsstrang mit bestem Tiefgang würzt. Teil drei schickt Sie in die afrikanisch angehauchte Stadt Tarna, wobei es im späteren Verlauf gilt, die risikoreiche Savanne zu durchkreuzen. Schließlich bereitet Ihnen und den Bewohnern des vierten Parts ein dämonischer Kult ernsthafte Probleme.



In Quest for Glory 1&2 wurden die Kommandos noch per Tastatur eingegeben. (EGA)



Die verlorene Stadt aus Quest for Glory 3 »Wages of War«. (256 Farben, VGA)

Vier gewinnt?

Die Quest for Glory Anthologie richtet sich in erster Linie an Adventure-Freunde und kocht nebenbei auch für die Rollenspiel-verwöhnten Naturen ein passendes Zusatzmenü. Bei eingefleischten Fans der Serie stehen sowieso alle Titel im Privat-Regal, andernfalls greifen diese blind nach der Verkaufspackung. Sollte Ihnen von Quest for Glory bestenfalls der Name bekannt sein, wartet eine zwar nicht mehr ganz zeitgemäße Adventure-Serie auf Sie, die aber durchaus Spaß macht, solange man die Grafik mit einem zugedrückten Auge benotet. Außerdem sollten Sie für die ersten beiden Teile der englischen Sprache mächtig sein, da dort die Kommandos noch per Tastatur eingehackt werden. **(jr/mash)**

Aktuelle Spielesammlungen

Titel:	Inhalt:	Hersteller	Preis:	Player-Kauftip:
Best of Sierra Pack	3D Ultra Pinball, King's Quest 7, Caesar 2, Earthsiege 2, Print Artist, Professor Tim	Sierra	60 Mark	★★★
Bronze Games	Terra Nova, Fallen Haven, Dunkle Manöver, Leisure Suit Larry 5, Leisure Suit Larry 6, Der Planer Gold, iM1A2 Abrams, Pro Pool 3D, Speed Haste, Winzer Deluxe	Prism Leisure	30 Mark	★★★
Action Hall of Fame	Carmageddon (deutsch), Interstate 76, MechWarrior 2: Mercenaries, MDK	Interplay	60 Mark	★★★★

Quest for Glory Anthology – Facts

- Hersteller: Sierra
- Sprache: Deutsch/Englisch
- Circa-Preis: 50 Mark
- Hardware: 486 DX/33, 8 MByte RAM
- Anleitung: Gut
- Masse: Befriedigend
- Klasse: Befriedigend

Hersteller-Historie

Die MICROPROSE Akte

Hinter den Kulissen

Aufstieg, Fall und Wiedergeburt dieser Spielebrutstätte enthalten mehr schillernde Gestalten und schicksalhafte Wendungen als manche griechische Tragödie: PC Player beleuchtet die ziemlich turbulente Firmenhistorie von Microprose.

Special

Wir PC-Spieler sind treue, genügsame Seelen. Unser Hobbyalltag ist von verwanzten Schlunzspielen, Kompatibilitätskummer und den Gehorsam verweigernden Betriebssystemen geprägt. Insofern ist es für einen Softwarehersteller eigentlich ganz leicht, unser Zutrauen zu gewinnen: Konstante Qualitätsarbeit, glaubwürdige und fokussierte Firmenpolitik, ab und an ein freundliches Update – schon halten wir die Stange, in guten wie in weniger brillanten Zeiten.

Angesichts der ständigen Überflutung des Einzelhandels durch neue Wogen an PC-Spielen darf es niemanden verwundern, daß sich das Käuferinteresse bevorzugt an bekannte, solide Elite-Hersteller hält. Das Vertrauen in Blizzard ist größer als in die Bundesregierung, LucasArts-Adventures sind wertbeständiger als Neue-Markt-Aktien. Der Traum jeden Publishers: Der Kunde wird dein nächstes Produkt »blind« kaufen, weil er dem guten Namen deiner Firma so sehr traut.

Vor gut einem Jahrzehnt gehörte Microprose zur handverlesenen Schar der Qualitätsgaranten. Kaum eine andere Firma hat im Lauf ihrer Geschichte so viele Klassiker geboren: »Silent Service«, »Pirates«, »Civilization«, »Formula One Grand Prix« und zuletzt »Falcon 4.0« sind nur einige Beispiele aus der langen Geschichte. Dummerweise hat auch kaum eine andere Firma durch Aufs und Abs bei der Produktausrichtung die Fans auf ähnlich harte Geduldsproben gestellt. Ruhm und glanzvolle Vergangenheit alleine bezahlen die Miete nicht: Im September 1998 wurde das hochverdiente Label für 70 Millionen Dollar von Hasbro gekauft. Im Schoße des Spielwarenkonzerns soll sich Microprose wieder auf das konzentrieren, was die Firma in den 80er Jahren groß gemacht hat: ausgereifte Produkte für Hardcore-Spieler.



Der charismatische Microprose-Gründer Bill Stealey bei einem Messeauftritt im Herbst 1986: Sein Zwillingsbruder im Kampfanzug ist aus Pappe.

Die Geburt: 1981 – 1982

Der Legende nach geht die Gründung von Microprose auf ein gemeinsames Spielautomaten-Erlebnis zurück, das der Kampfpilot Bill Stealey und der Ingenieur Sid Meier 1981 hatten. Sid lästerte über die Berechenbarkeit der Computergegner bei einem Flugzeugballerspiel, bei dem Bill ständig abgeschossen wurde: »In drei Wochen kann ich dir etwas Besseres programmieren«. Stealeys Antwort: »Wenn du so ein Spiel programmieren kannst, dann werde ich es verkaufen«. Gesagt, getan: Sid brauchte zwar etwas länger als drei Wochen, aber am Ende hatte er den Luftkampf-Simulator »Hellcat Ace« für den Atari 800 geschrieben. Die beiden gründeten 1982 Microprose Software; Sid war der Programmierer, Bill der Verkäufer.

Ironischerweise wurden ungefähr zur selben Zeit zwei Unternehmen ins Leben gerufen, mit denen das Schicksal von Microprose einige Jahre später eng verknüpft sein sollte. Zum einen formierte



Gunship untermauerte die Microprose-Simulationsvorherrschaft in den 80er Jahren und entlockte dem C64 erstaunliche 3D-Grafik

Hellcat Ace

1982: Eigentlich nur, um eine Wette mit Bill Stealey zu gewinnen, programmierte Sid Meier diesen Action-Flugsimulator für den Atari 800.

F-15 Strike Eagle

1985: Nach dem etwas betulichen »Solo Flight« startete dieser realistische, grafisch aufwendige Kampfjet-Simulator mit vollem Schuß durch.

Silent Service

1986: Einsam pingt das Sonar, der Spieler windet sich in klaustrophobischer U-Boot-Stimmung. Torpedos, Wasserbomben, viel gluck-gluck.

Gunship

1986: Der C64 wußte gar nicht, wie ihm geschah: Spieltiefe und 3D-Grafik der Hubschrauber-Simulation lutschten ihn bis aufs letzte Byte aus.

Pirates

1987: Mit Sid Meier durch die Karibik seeräubern. Ein nicht-linearer Spielverlauf mit etwas Action und viel Entdeckung bescherte Kultstatus.

sich die Entwicklungsfirma Nexar, die unter anderem Spiele für Epyx und Activision entwickelte (wer erinnert sich noch an »Portal«?). Aus dieser kreativen Keimzelle sollte ein paar Jahre später die Flugsimulation »F-16 Falcon« sprießen. Zum anderen wurde ein Unternehmen namens Spectrum Holobyte ins Leben gerufen, um die U-Boot-Simulation »Gato« zu veröffentlichen, die zwei College-Studenten geschrieben hatten. Was damals noch niemand ahnen konnte: Fünf Jahre später würden Entwickler Nexar und Publisher Spectrum Holobyte zusammengehen und weitere sieben Jahre später Microprose kaufen.

Der Aufstieg: 1983 – 1988

Microprose wuchs Mitte der 80er Jahre zu einer weltweit respektierten Softwaregröße heran: Die Jet-Simulation »F-15 Strike Eagle« und der U-Boot-Thriller »Silent Service« sorgten in Europa für den großen Durchbruch. In einem legendären Interview, das in Ausgabe 1/87 des Spieleteils von »Happy-Computer« erschien, erklärte der selbstbewußte Firmenboß Bill Stealey seine Geschäftsphilosophie: konsequente Fokussierung auf wenige High-End-Spiele in den Kernbereichen Simulationen und Strategie.

»Wild Bill« stand nie unter dem Verdacht, übertrieben schüchtern zu sein. Zartfühlige Europäer trauen auch heute noch ihren Augen nicht, wenn der glänzende Selbstvermarkter fröhlich in Kampfpiloten-Montur über die Stände von Computerfachmessen schlendert. Stealeys martialische Kluft traf nicht unbedingt den Nerv jedes Ostermarsch-Friedensdemonstranten, unterstrich aber seinen Kompetenzanspruch: Welcher Softwareboß kann für seine Flugsimulationen schon so überzeugend werben wie ein amerikanischer Kampfpilot?

The Ballad of Sid & Bruce

In der Microprose-Blütezeit Mitte bis Ende der 80er Jahre wurde auch der Sid-Meier-Klassiker »Pirates« veröffentlicht. Dieses Programm beeindruckte den Avalon-Hill-Brettspieldesigner Bruce Shelley so sehr, daß er sich bei Microprose um einen Job bewarb. Der Rest ist Geschichte: Bruce bastelte zunächst am Flugsimulator »F-19« mit und wurde quasi zum ständigen »Nebendesigner« von Sid Meier. Zusammen entwickelten die Herren die Strategie-Meilensteine »Railroad Tycoon« und »Civilization«.

Die beiden Spieleschöpfer sind auch heute noch befreundet, gingen aber unterschiedliche berufliche Wege. Bruce Shelley war 1995 Mitbegründer von Ensemble Studios und entwickelte dort den Microsoft-Millionenseller »Age of Empires«. Nach »Civilization 2« und Mithilfe an »Magic: The Gathering« war auch für Sid Meier die Microprose-Ära beendet: Er gründete 1996 die Softwarefirma Firaxis, deren beiden ersten Programme »Gettysburg« und »Alpha Centauri« von Electronic Arts veröffentlicht wurden.

In jedem Ende 1986 geführten Interview stellte Stealey mit kernigen Kommentaren die Qualitätsansprüche für Microprose klar – und teilte auch bei anderen Themen genüßlich aus: »Die gehören ins Gefängnis wie jeder andere Dieb« gehörte noch zu seinen harmloseren Äußerungen zum Thema »Raubkopierer«. Auch murksende Mitbewerber jener Epoche, die zweitklassige Programme produzierten, bekamen einen Satz heiße Ohren ab: »Die größte Gefahr für die ganze Industrie sehe ich in den vielen unprofessionellen Softwarehäusern, die jeden Schund auf den Markt schmeißen.« Doch schon wenige Jahre später wurde Microprose sich selber untreu.



1989 irritierte die Werbekampagne für die Labels MicroStyle und MicroStatus: Der Anfang vom Ende vieler Microprose-Tugenden war da.

Der Höhenflug: 1989 – 1991

Microprose gebar 1989 zwei Labels, die sich vor allem auf die seinerzeit in Europa boomenden 16-Bit-Computer Amiga und Atari ST konzentrieren sollten. »MicroStatus« wurde als Hausmarke für extern entwickelte Denk- und Strategiespiele positioniert, unter »MicroStyle« sollte flotte Actionkost für jüngere Semester kredenzt werden. Nach dem passablen Motorrad-Rennspiel »Honda RVF« war das Kuriosum »Rainbow Warrior« ein erster Indikator für die qualitative Verwahrlosung bei MicroStyle. Das gutgemeinte »Greenpeace«-Umweltspiel stellte Thema über Spieldesign: Das Abschießen von Spraydosen in der Antarktis konnte weder die Ozonschicht noch den Spielwitz retten.

In jener Epoche wucherten bei Microprose die Labels wie die Schimmelpilze: In den USA haute man unter dem »MicroPlay«-Label Spiele meist minderer Qualität heraus, um Umsatz und Produktpalette weiter zu vergrößern. Außerdem kaufte man Firebird und Rainbird von British Telecom, als der Telefonkonzern seinen Rückzug aus dem Spielebusiness beschloß.

Daß sich Microprose mit seinen zahlreichen Labels verhoben hatte, war nicht das einzige Problem in den frühen 90er Jahren. Ein richtig teurer Spaß wurde der 1990 offiziell bekanntgegebene Einstieg ins Spielautomatengeschäft. Der erste Münzschlucker war eine grafisch hochgezüchtete, spielerisch vereinfachte Neuauflage von »F-15 Strike Eagle«. Im Folgejahr wurde die Entwicklung des Roboterkampfspiels »B.O.T.S.« versprochen. Am Ende des erfolglosen Spielautomaten-Experiments war das Unternehmen um einige Erfahrungen reicher und mehrere Millionen Dollar ärmer.

Microprose Soccer

1988: Sorgte für den ersten Hit made in Europe, nur Programmierteam Sensible war wegen der Namensänderung angesäuert.

Red Storm rising

1988: Schwerverdauliche Umsetzung einer Tom-Clancy-Schwarte. Sid Meier bewunderte alle, die sich tapfer in das Spiel einarbeiteten.

M1 Tank Platoon

1989: Ebenso realistische wie mitreißende Panzersimulation, zu der neun Jahre später eine überzeugende Fortsetzung erschien.

Railroad Tycoon

1990: Furchtbar fesselndes Aufbau-Strategiespiel, das neue Suchtmaßstäbe setzte. Und die Eisenbahnen waren sooo niedlich ...

Command HQ

1990: Auf dem Trash-Label MicroPlay versteckte Perle: Innovativer Wegbereiter für das Echtzeit-Strategie-Genre – zwei Jahre vor »Dune 2«.

Interview mit Gilman Louie

PC PLAYER: Microprose hat seine Unabhängigkeit verloren und gehört seit einem halben Jahr zum Hasbro-Konzern. Was hat sich dadurch konkret geändert?

GILLMAN LOUIE: Es hat natürlich seine Vorteile, wenn man unabhängig ist und sehr schnelle Entscheidungen treffen kann. Aber wir befinden uns in einem hart umkämpften Markt; Computerspiele sind ein großes Business geworden. Hasbro sorgt für eine enorme Menge Ressourcen, zu denen eine Firma wie Microprose alleine nie Zugang hätte. Ich rede hier nicht nur von Geld, sondern auch von Dingen wie Vertriebskanälen und Marketing.

Die Ehe ist bis jetzt gut gelaufen. Microprose ist jetzt eine Gruppe von Entwicklungsstudios und kann sich darauf konzentrieren, die bestmöglichen Spiele zu machen. Microprose ist nicht mehr dem Druck unterworfen, dem eine kleine Aktiengesellschaft sonst ausgesetzt ist – um die Business-Seite kümmert sich das Hasbro-Hauptquartier.

> »Grand Prix 3 wird vielleicht früher fertig, als viele denken«

PC PLAYER: Wie wird das Microprose-Label von Hasbro im Markt positioniert?

GILLMAN LOUIE: Hasbro hat aus den Fehlern gelernt, die frühere Managementteams bei Microprose gemacht haben. Die Lektion heißt: Schuster bleib' bei deinen Leisten; mache das, worin du wirklich gut bist. Ich denke, daß Microprose immer für die Hardcore-Spieler da sein wird und sich auf Strategiespiele und Simulationen fokussiert. Unser Ziel ist es, in diesen beiden Kategorien zu den Top-3-Spieleentwicklern zu gehören. Hasbro hat außerdem Avalon Hill (ein renommierter Brettspielehersteller) aufgekauft, dessen Titel dadurch nun auch für Microprose zugänglich sind.

PC PLAYER: Warum habt ihr die Rechte an den Railroad-Tycoon-Fortsetzungen an Top Pop Software verschachert?

GILLMAN LOUIE: (seufzend) Das ist eine längere, ältere Geschichte. Ich denke, daß es idiotisch war, diesen Markennamen zu verkaufen. Daran sieht man, daß unser früheres Management nicht immer verstanden hat, wo die eigentlichen Stärken von Microprose liegen. Der positive Aspekt für die Spieler: Die Jungs, die Railroad Tycoon 2 veröffentlichten, haben ein wunderbares Programm hingekriegt, das dem großen Namen keine Schande macht.



Gilman Louie machte Falcon flügge: Der »Chief Creative Officer« managt die Microprose-Entwicklungsstudios im kalifornischen Alameda.

PC PLAYER: Apropos große Namen: Wird das Strategiespiel Master of Orion eines Tages fortgesetzt?

GILLMAN LOUIE: Master of Orion und Master of Magic haben eine große Fangemeinde innerhalb von Microprose. Man kann mit Sicherheit annehmen, daß diese Serien fortgesetzt werden. Wir überlegen uns gerade einiges zu Master of Magic. Danach werden wir uns ansehen, wie die nächste Version von Master of Orion aussehen könnte.

PC PLAYER: Und in welchem Jahr können wir mit der neuen Geoff-Crammond-Rennsimulation »Grand Prix 3« rechnen?

GILLMAN LOUIE: Ich hatte vor einigen Monaten die Gelegenheit, einen Blick auf das Spiel zu werfen. Geoff macht wieder einen phänomenalen Job. Er will das bestmögliche Spiel machen, egal, wie lange es dauert. Es wäre also unklug, sich auf einen festen Termin einzurichten (lacht). Ich sage es mal so: Grand Prix 3 wird vielleicht früher fertig, als viele

Während Microprose noch im Höhenrausch schwebte, kämpfte Spectrum Holobyte mit einem weitaus bodenständigeren Problem. Die Firma hatte einen umfangreichen Publishing- und Vertriebsdeal mit Mirrorsoft abgeschlossen, dem Softwarearm des Firmenimperiums von Englands Medienkönig Robert Maxwell. Doch der ging 1991 über Bord und hinterließ seinen Nachlaßverwaltern viel Kummer: Der Konzern war ebenso undurchsichtig verflochten wie marode; Spectrum Holobyte wurde quasi über Nacht ein wichtiger finanzieller Hahn abgedreht. Der Firma drohte wenige Wochen vor der Fertigstellung der eminent wichtigen Flugsimulation »Falcon 3.0« das Aus, weil die restlichen Entwicklungskosten nicht mehr finanziert werden konnten. Microprose-Boß Bill Stealey erwies sich in dieser Stunde als guter Mensch und erhielt mit einem spontanen Kleinkredit seinen Mitbewerber am Leben: Er schrieb einen 300 000-Dollar-Scheck aus und sicherte damit die Falcon-Fertigstellung. Zwei Jahre später würde sich Spectrum Holobyte revanchieren.

Der Absturz: 1992 – 1997

Die hektische Microprose-Betriebsamkeit der letzten Jahre hatte einen guten Grund: Bill Stealey wollte sein Unternehmen möglichst schnell an die Börse bringen; dazu mußte auf Teufel komm raus mehr Umsatz her. Diese expansive Geschäftspolitik auf Kosten von Qualität und Produktfokussierung belastete längst die Beziehung zwischen Stealey und Sid Meier, der sich berechtigte Sorgen machte: Ressourcen-Verballerung und Ausflüge in fachfremde Reviere konnten auf Dauer nicht gutgehen.

1992 erreichte die Microprose-Aktie die Börse und hatte erst einmal ein gutes Jahr. Die Kultspiele »Civilization« und »Formula One Grand Prix« waren zwischenzeitlich erschienen. Doch 1993 fuhr das Unternehmen an die Wand: Die Zeche für das Spielautomaten-Abenteuer mußte gezahlt werden, außerdem hatte man äußerst schwache zwölf Monate im PC-Kerngeschäft hinter sich. Die Wall-Street-Investoren verloren angesichts tiefroter Zahlen die Geduld. Im Juni 1993 traf sich Bill Stealey mit Gilman Louie von Spectrum Holobyte, den er zwei Jahre zuvor mit einem Klein-

Civilization

1991: Sid Meier und Bruce Shelley nahmen die Geschichte der Menschheit als Rahmen für einen epochalen Rundenstrategie-Rundumschlag.

Formula One Grand Prix

1991: Der geniale Geoff Crammond setzte zunächst auf dem Amiga und 1992 auch auf dem PC neue Maßstäbe für Rennsimulationen.

UFO (X-COM)

1993: Taktik-Überraschungshit, bei dem ein Stoßtrupp Söldner ausgerüstet und Runde für Runde gegen außerirdische Invasoren eingesetzt wurde.

Master of Orion

1993: In Rundenform ablaufender Aufbau und Pflege eines Weltraumimperiums, mit einigen spielerischen Anleihen bei Civilization.

Colonization

1994: Ein erstaunlich erfolgreicher Aufbaustrategie-Cousin von Civilization, der sich der Entdeckung und Besiedlung des amerikanischen Kontinents widmete



Sid Meier mahnte vergeblich: Anfang der 90er Jahre vernachlässigte Microprose seine Kernkompetenzen und schlitterte in ein teures Spielautomaten-Abenteuer.

kredit gerettet hatte. Nun waren die Rollen vertauscht: Stealey brauchte innerhalb von zehn Tagen zwölf Millionen Dollar, um Microprose vor Ausverkauf oder Schließung zu bewahren. Nur gut, daß Spectrum Holobyte inzwischen auf potente Investoren gestoßen war: Die zwölf Millionen wurden aufgetrieben und Microprose kurzerhand übernommen.
Der neue Aufsichtsrat fegte zunächst einmal gründlich durch. Prominentestes Opfer der Konsolidierung war Firmengründer Bill Stealey, dessen Abschuß zu den Bedingungen der Übernahme gehörte. Eine Weile lang war es still um diese schillernde Persönlichkeit geworden. Stealey mußte nach dem Ende seiner Microprose-Tätigkeit eine Sperrfrist absitzen, während der er kein anderes Softwareunternehmen gründen dürfte.



Geoff Crammonds erfolgreiche Grand-Prix-Rennspiele hielten lange Zeit den Microprose-Motor am Laufen. In Kürze soll der dritte Teil erscheinen.

Doch Betätigungen wie das Management einer amerikanischen Hallenfußballmannschaft lasteten ihn nicht dauerhaft aus. 1995 tauchte Wild Bill mit einem neuen Unternehmen aus der Versenkung auf: Interactive Magic war geboren.
Microprose war durch die Übernahme der Spectrum-Holobyte-Investoren zwar fürs erste gerettet, aber das neue Management traf nicht nur glückliche Entscheidungen. Mitte der 90er Jahre buchselte man mehr Umsatz- und weniger Qualitäts-orientiert durch die Landschaft.
Erstaunlich, daß trotz allem Kuddelmuddel immer wieder einzelne Perlen dem Microprose-Stall entschlüpften. Das erste »X-COM« (dem in Deutschland der Titel »UFO« verpaßt wurde) gilt inzwischen als Klassiker der rundenbasierten Taktikspiele. Mit »Master of Orion« gelang 1993 ein Meilenstein im Genre der Weltraumimperium-Aufbauspiele. Auch nicht zu verachten: die Fortsetzungen »Civilization 2« und »Grand Prix 2«, die sich jeweils mehr als eine Million Mal verkauften

Aus der Asche: 1998 – 1999

Obwohl 1998 das beste Jahr seit langem war, konnte sich Microprose angesichts explodierender Entwicklungskosten und finanzieller Erblasten nicht länger als unabhängiger Publisher behaupten. Die an der amerikanischen NASDAQ-Börse notierte Aktie war bloß noch Taschengeldbeträge wert, nachdem ein geplantes Zusammengehen mit GT Interactive in letzter Minute abgeblasen wurde. Kurz darauf schritt der Spielwarengigant Hasbro zur freundlichen Übernahme: Für rund 70 Millionen Dollar wurde das ruhmreiche Microprose-Label Teil des Konzerns und soll sich dort nun auf seine Wurzeln besinnen. Familienfreundliche Herzigkeitsspiele sowie Umsetzungen populärer Brettspiele produziert das Konzernlabel Hasbro Interactive bereits zur Genüge. Die Marke Microprose ist dafür vorgesehen, die Hardcore-Spieler wieder mit Qualitätssoftware in den Kerngenres Strategie und Simulationen zu beglücken – fast wie in alten Zeiten. **(Heinrich Lenhardt/md)**

Microprose-Vorschau 1999

Microprose hat mit Falcon 4.0 ein eindrucksvolles Comeback gefeiert. Das Lineup für die nächsten zwölf Monate ist vielversprechend. Neben den unten aufgeführten Titeln ist (immer noch) die Filmumsetzung »Starship Troopers« in Produktion. Heimliches Highlight: Geoff Crammonds neue Rennsimulation »Grand Prix 3«, zu der leider noch keine Detailinfos oder Bilder existieren.

Star Trek – Birth of the Federation
Genre: SF-Strategiespiel
In einem Satz: Das rundenbasierte Star-Trek-Strategiespiel bietet viel Eroberung, Forschung, Diplomatie und Ressourcen-Management im Stil des Klassikers »Master of Orion 2«.



MechWarrior 3
Genre: Roboter-Simulation
In einem Satz: Nach dem Echtzeit-Taktikspiel »MechCommander« läßt Microprose die berühmten Battlemech-Riesenroboter in einer anspruchsvollen 3D-Action-Simulation wüten.



Civilization 2 – Test of Time
Genre: Aufbau-Strategiespiel
In einem Satz: Der im Detail verschönerte Aufguß des Sid-Meier-Klassikers hat drei Spielwelten und ist nicht zu verwechseln mit dem Civ-Spiel, das gerade bei Activision vollendet wird.



X-COM Alliance
Genre: 3D-Action
In einem Satz: Mit den Taktikwurzeln der X-COM-Serie hat dieser 3D-Shooter nicht mehr viel zu tun, aber die Kontrolle über ein Viererteam verspricht etwas Tiefgang bei der Alien-Beballerung.



Star Trek: A Final Unity

1995: Das erste Star-Trek-Spiel von Microprose war ein passables Grafik-Adventure mit der Next-Generation-Crew.

Grand Prix 2

1996: Das lange Warten hatte sich gelohnt: Für viele Hardcore-Fans ist Grand Prix 2 heute noch die realistischste Formel-1-Simulation.

Civilization 2

1996: Mit dezent modernisierter Grafik und zahlreichen spielerischen Verbesserungen im Detail wurde dieser würdige Nachfolger ein Millionenseller.

Magic: The Gathering

1997: Das relative Highlight des schwachen 97er-Jahrgangs war diese Umsetzung des erfolgreichen Fantasy-Kartenspiels.

Falcon 4.0

1998: Nach »European Air War« rundete der lange erwartete »Jet«-Nachfolger eines der besten Flugsimulations-Jahre in der Firmengeschichte ab.





Eye of the Beholder

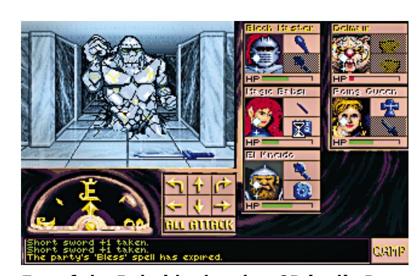


»Gestatten, ich bin der Opa von Baldur's Gate«: Anfang der 90er Jahre brachte Westwood 3D-Schick und Echtzeitschwung in die muffigen AD&D-Dungeons.

Ein ganzes Jahr lang schwadronierten wir vom Comeback des Rollenspiels – und pünktlich zu Silvester 1998 schlug das Programm ein, welches dieses Trendgerede eindrucksvoll bestätigte. »Baldur's Gate«, dessen Erfolg vermutlich den Hintern seines finanziell gebeutelten Publishers Interplay rettet, basiert auf dem klassischen Rollenspiel-Regelwerk »AD&D«. Dieses Schatzkästlein der Monster und Heroen dient zum wiederholten Male als Nährboden rollenspielerischer Glückseligkeit.

Ende der 80er Jahre stand die RPG-Welt ganz im Bann des Atari-ST-Hits »Dungeon Master«. Mit diesem Meisterwerk injizierte die Minifirma FTL dem ehrwürdigen Genre 3D-Kulisse und Echtzeit-Kämpfe. Eine Umsetzung auf den PC aber wollte und wollte nicht kommen. Wo sich dermaßen große Marktlücken gähnend auftun, läßt die Konkurrenz nicht lange auf sich warten. SSI hatte zu jener Zeit die Lizenzrechte für die legendären AD&D-Rollenspiele in der Tasche. Doch die am Fließband ausgespuckten Titel mit der alten »Pool of Radiance«-Engine stießen auf abflauende Begeisterung. Für frisches Blut sorgte die Kooperation mit einem aufstrebenden Programmierteam aus Las Vegas: Die findigen Jungs von Westwood hatten bereits den Drachenflug-Simulator »Dragon Strike« für SSI geschrieben. Ganz nebenbei waren sie große Fans von Dungeon Master.

Clever mixten die Westwoodianer das AD&D-Regelwerk mit Tugenden wie Echtzeitablauf, Maus-Anklickkomfort und 3D-Grafik, um »Eye of the Beholder« aus der Taufe zu heben. Der perspektivische Blick in den Dungeon war zwar noch mit recht ruckhaften Bewegungen verbunden, aber für die Rechenleistung der damaligen Hardware-Generation war die VGA-Optik luxuriös.



Eye of the Beholder brachte 3D in die Dungeons. Im Bild das letzte Spiel der Trilogie von 1994.

Der Spieler stellte eine vierköpfige Party zusammen, die sich aus den typischen Rassen der AD&D-Welt rekrutierte. Bis zu zwei NPC-Helden konnten die Reisegesellschaft auf sechs Teilnehmer aufstocken. Von verschiedenen Spielwelten keine Spur; ständig trieb man sich in den Katakomben unterhalb der Stadt Waterdeep herum.

Westwood lieferte noch die Fortsetzung »Legend of Darkmoon« ab und wandte sich dann eigenen Rollenspielaktivitäten zu: »Lands of Lore« erschien 1993. SSI stemmte darauf im Alleingang das dritte und letzte Beholder-Spiel »Assault on Myth Drannor«. Von Folge zu Folge ging es mit der Spannung dezent bergab, und die »echte« 3D-Engine von »Ultima Underworld« ließ die beeindruckende Beholder-Grafik plötzlich alt aussehen.

(Heinrich Lenhard/md)

Forgotten Realms



Für Sammler sehr empfehlenswert ist die Interplay-Kompilation »Forgotten Realms«. Neben der kompletten Beholder-Trilogie finden Sie hier neun weitere ehrwürdige AD&D-Schinken: »Dungeon Hack«, »Hillsfar«, »Menzoberranzan«, beide »Savage Frontier«-Titel und das Quartett »Pool of Radiance«, »Curse of the Azure Bonds«, »Secret of the Silver Blades« sowie »Pools of Darkness«.

Helden & Heuler

AD&D-Programme sind seit gut einem Jahrzehnt treue Begleiter von PC-Rollenspielern. Verschiedene Entwicklungsteams versuchten sich mit daran, das klassische Fantasy-Regelset in zeitgemäße Computerspiel-Konzepte zu packen. PC Player erinnert an Klassiker und Katastrophen.

Pool of Radiance (1988): Auftakt für die nach dem Packungslook getaufte »Gold Box«-Reihe. Der Urvater aller AD&D-Computerspiele debütierte auf dem Commodore 64. Damals innovativ: ausufernde, rundenweise ausgetragene Taktikschlachten.

Heroes of the Lance (1988): Das hat man nun davon, wenn man die Hype-Hallodris von U.S. Gold ein AD&D-Spiel entwickeln läßt: Das ebenso lahme wie langweilige Action-Adventure haben die meisten Fans zurecht verdrängt.

Eye of the Beholder (1991): Westwood guckte sich viel beim 3D-Grafikstil von Dungeon Master ab und kombinierte Echtzeit-Kämpfe mit richtigem Rollenspiel-Feeling.

Ravenloft (1994): Das Programmierteam Dreamforge versuchte sich mit einer echten 3D-Engine. Doch die vampirhaltige Spielwelt wirkte gleichermaßen lahm, leer und leidlich hübsch.

Descent to Undermountain (1996): Die veraltete Descent-Grafik-Engine als Grundlage für ein 3D-Spiel mit AD&D-Regeln zu verwenden, gilt als eine der dämlichsten Ideen der Rollenspielgeschichte.

Baldur's Gate (1998): Dank des ebenso umfangreichen wie spielerisch leicht verdaulichen Knüllers vom kanadischen Programmierteam Bioware landete Interplay seinen ersten AD&D-Hit.

Eye of the Beholder

- **Erstveröffentlichung:** 1991
- **System:** PC
- **Hersteller:** Westwood/SSI
- **Historisch wertvoll, weil ...:** ... hier erstmals die Kreuzung komplexer AD&D-Rollenspielregeln mit Mainstream-tauglichen Grafik- und Bedienungsstandards gelang.

Bizarre Anwendungen

Das strebende Klassenzimmer

Wer bislang dachte, Papierflieger und Stinkbomben seien des Lehrers größte Pein, der muß nun dazulernen: Erst mit einer umfassenden Hausaufgabenhilfe auf CD-ROM wird ein Schüler zum wahren »Paukerschreck«.

Der kleine Jürgen war schon ein richtiges Früchtchen: Die Tafel rieb er mehrfach mit Schmierseife ein, er stiftete seine Mitschüler an, unter einem Vorwand geschlossen den Unterricht zu schwänzen, und setzte sich eines Morgens mit einer entsetzlichen Knoblauchfahne in die erste Reihe direkt am Lehrerpult. Heute ist er stellvertretender Filialleiter bei der Sparkasse.

Auch zahlreiche Saschas, Michaels und inzwischen auch Amirs quälen seit Generationen den Lehrkörper und versuchen, mit immer neuen höllischen Einfällen ihren Lehrkräften die Zeit bis zum Ruhestand zu verkürzen. Das gelingt oft auch, wenn man sich all die durchgedrehten, zusammengebrochenen und verzweifelten Gestalten ansieht, die in den Kurkliniken dieses Landes versuchen, ihre Schüler zu vergessen. Berichte über durch Gewalttaten und Telefonterror eingeschüchterte Erzieher beherrschen die Medien, und man erinnert sich mit Grausen an die Untaten, mit denen bereits Max und Moritz ihrem Schulmeister die Lust am Beruf verdarben.

Alles falsch, das suggeriert uns jetzt Bastian Wilhelms, ein fleißiger Schüler, der mit einer CD als »Paukerschreck« von sich reden machen möchte. Der unvoreingenommene Betrachter rechnet zunächst mit einer Scheibe voller gemeiner Fiesheiten – angefangen bei den Klassikern wie den geöffneten Fahrradventilen bis hin zu modernen Torturen in Form von gezielten Dienstaufsichtsbeschwerden wegen tödlich langweiligem Unterricht. Manch ein Pennäler wäre früher auch über Tips dankbar gewesen, wie man auf dem Klo nicht beim Rauchen erwischt wird oder den 5000-Meter-Lauf ohne größere Anstrengungen absolviert.

Die Uhren scheinen jedoch anders zu gehen: Schüler wollen in den 90ern ihren Lehrer durch guten Zensuren erschrecken. Bastian hat daher für sein Programm zahlreiche Hausaufgaben zusammengetragen und digitalisiert – der Rabauke von heute prügelt sich halt nicht mehr auf dem Schulhof, sondern schaltet seinen Laptop ein. Klingt die Interpretation von Schillers Maria Stuart noch nicht plausibel genug, so reicht ein Blick auf das neuartige Archiv, um die eigenen Hausaufgaben aufzumotzen.



Bei welchem Dünnbrettbohrer wollen Sie denn heute abschreiben?



Paukerschreck Wilhelms ist offenbar gerade dabei, seinen Lateinlehrer mit gemachten Hausaufgaben zu schockieren.

»Studienrat Knobloch wird sich wundern, dieses Topfgesicht wird keine ruhige Nacht mehr haben, wenn er meine in Schönschrift angefertigte Streberarbeit sieht«, so müssen die Gedankengänge der jugendlichen Nutzer dieser Software aussehen. Die beabsichtigte Wirkung könnte aber ausbleiben, wenn der Pauker zu benoten hat, was der arglose Möchtegern-Streber da abgeschrieben hat ... Aufsätze mit Titeln wie »Die Hauptstätte Europas« sollen schon ganze Lehrerzimmer prächtig unterhalten haben, und mancher Deutschlehrer wird Stilblüten wie »die Flugzeugmaschine« dankbar in seine Kladde mit Kuriositäten eintragen. Bastian Wilhelms hat es wohlweislich verabsäumt, auch die Zensuren für die veröffentlichten Schularbeiten bekanntzugeben. Zahlreiche gängige Themen sind überhaupt nicht vorhanden, die Informationen zu den Matheaufgaben hören sich komplizierter an als in einem Mathematikbuch, von wo sie wahrscheinlich jemand abgeschrieben hat, der selbst nicht wußte, was er da tut.

Merke: Man sollte immer wissen, wessen Hausaufgaben man gerade kopiert, und es sollten möglichst nicht die von Bastian Wilhelms und seinen Freunden sein! Mit deren Wissen besteht man nämlich im Normalfall höchstens in der Baumschule das Abitur. **(tw)**

PAUKERSCHRECK

HERSTELLER: Innonics

PREIS: ca. 60 Mark

HARDWARE-MINIMUM: Pentium/386, Windows 3.1 oder höher, 4 MByte RAM

PRAKTISCHER NUTZEN: Machte den vermeintlichen Paukerschreck Bastian Wilhelms zum gerngesehenen Mediengast.

ORIGINALITÄTSFAKTOR: Was ist schon originell daran, ein gescheiterter Streber zu sein ...

MÖGLICHE FOLGESCHÄDEN: Etwa 60 Mark weniger im schmalen Schüler-Portemonnaie.

DAS PC-PLAYER-FAZIT: Das bewährte Abschreiben vom Banknachbarn liefert bessere Ergebnisse, insofern man nicht neben Bastian Wilhelms sitzt.

TOTGESAGTE LEBEN LÄNGER

Welche Spiele werden Sie niemals in einer Spielhalle finden? Welche besitzen die spannendsten Geschichten? Und welche bäumen sich gerade verbissen gegen den drohenden Untergang auf? Drei Fragen, eine Antwort: Adventures.

Rund 30 Jahre nach dem ersten Adventure »The Cave« steht das Genre an einem Scheideweg: Namhafte Serien wie »Indiana Jones« oder »King's Quest« mutieren in den neuesten Folgen zu Action-Adventures, immer weniger reine Text- und Grafikabenteuer stehen auf den Erscheinungslisten der Hersteller. Zeit für einen vielleicht letzten Schwerpunkt zu einer der fantasievollsten Spielegattungen überhaupt.

Am Anfang war die Höhle: Wie alles begann

Während 1968 in San Francisco die Blumenkinder ihre Joints drehten, ließ William Crowther einige tausend Kilometer weiter östlich im US-Bundesstaat Kentucky die Finger über die Tastatur sausen. Ergebnis seiner Mühen: das Programm »The Cave«, das die benachbarte, riesengroße »Mammooth Cave« im Rechner nachbildete. Mit einfachen Kommandos wie »go north« bewegte sich Crowther durch die Gewölbe und Gänge. Acht Jahre später entdeckte ein gewisser Don Woods dieses recht rudimentäre Spiel im Arpanet, dem Vorläufer des heutigen Internet, und bohrte es mit neuen Gegenständen und Aufgaben erheblich auf. Er nannte die unter Studenten landesweit euphorisch aufgenommene Weiterentwicklung »Colossal Cave Adventure«.

Die Infocom-Ära: Bücher zu Byte-Scharen

Marc Blank, David Lebling und einige Mitstudenten am Massachusetts Institute of Technology waren vom Colossal Cave Adventure so begeistert, daß sie sich daran machten, ihr eigenes Abenteuer zu schreiben. 1977 war es soweit: Zusammen mit Tim Anderson und Bruce Daniels stellten Blank und Lebling ihr Spiel namens »Zork« fertig. Scott Adams aus Florida erkannte das Potential des erwachenden Genres und gründete seine Firma Adventure International, die über ein Dutzend interaktiver Geschichten für damals populäre Computer wie den TRS-80 oder den Apple II veröffentlichte. Auch Lebling und Blank drängte es auf den Heimsektor – sie gründeten 1979 ihre legendäre Firma Infocom. Erstes Projekt: die Portierung von Zork. In den folgenden zehn Jahren veröffentlichte Infocom insgesamt 35 Adventures, die durch ihren Einfallsreichtum, den exzellenten Parser (Routine, die die eingegebenen Sätze analysiert) und die legendären Beipack-Goodies wie Urkunden, Geruchskarten oder Geldscheine bestachen. Es ging auf den Marsmond Phobos, in eine von Untoten geplagte Uni, als Piratenbraut auf hohe See, in mittelalterliche Legenden oder gar per Zeitreise in die jüngere Geschichte.

Innovationsreich trotzte die Firma wacker den schon Anfang der 80er aufkommenden Grafik-Adventures: So verstand »Wishbringer« über 1000 Wörter, »A Mind forever voyaging« benötigte gar 128 KByte (!) Hauptspei-



Anzeige für Infocoms »Leather Goddesses of Phobos«: Bunter als das ganze Spiel, und wen interessiert schon der Firmenname?

cher. Konkurrent Synapse, dessen »Electronic Novels« wie »Mindwheel« mit selbstlernenden Parsern mit bis zu 1500 verstandenen Wörtern protzten, blieb der großer kommerzielle Erfolg verwehrt. Erst eine desaströse Fehlplanung, die gefloppte Datenbank »Cornerstone«, leitete Infocoms Verkauf an Activision samt anschließender Abwicklung ein.

Viele, viele bunte Bilder: Telarium & Co.

Schon Scott Adams illustrierte seine Spiele mit einfachen Grafiken, doch das erste Grafikadventure stammt von Sierra-Mitgründerin Roberta Williams. »Mystery House« hieß das monochrome Stück, dem bald King's Quest folgte: Darin steuerten Sie erstmalig Ihren Helden per Pfeiltasten. Unzählige Serien und Nachfolger schossen aus dem Boden: Dauerbrenner wie besagte King's-Quest-, die »Hero's Quest«-, »Space Quest«-, »Police Quest«-, »Eco-Quest«- oder die »Leisure Suit Larry«-Serie halfen Sierra dabei, als einziges Adventure-Gründungsmitglied noch heute zu existieren. Interplay startete übrigens nach zahlreichen Rollenspielen mit »Borrowed Time« ins Genre.



Das waren noch Zeiten: Anno 1986 führt die damals 23jährige Anita Sinclair auf einem C64 ihr Werk »The Pawn« vor.

Ambitioniert gingen die Mannen von Telarium zu Werke. Sie rekrutierten sich zum Teil aus ehemaligen Ultrasoft-Mitarbeitern, die schon an »The Mask of the Sun« und »Sepent's Star« gearbeitet hatten, und verschrieben sich den Spielen zu literarischen Vorgaben. »Perry Mason«, »Fahrenheit 451« oder das vom Autor Michael Crichton selbst erstellte »Amazon« zählten zu ihren Glanztaten.

In Australien arbeiteten die Designer von Melbourne House an »The Hobbit«, dem ersten Titel, in dem die mitwirkenden Figuren ein – recht begrenztes – Eigenleben führten. Level 9 aus England zementierten indes ihren Erfolg mit geschickten Komprimierungstechniken: Illustrierte Adventures wie »Red Moon« oder »Knight Orc« paßten komplett ins RAM und kamen ohne das auf der Insel unpopuläre Diskettenlaufwerk aus. Ebenfalls aus dem Reich der Angelsachsen: das Magnetic-Scrolls-Team um Anita Sinclair, das insgesamt sieben Titel, darunter »The Pawn« und »The Guild of Thieves« verfaßte.

Kino meets Adventure: Lucas und die Folgen

Abgesehen von King's Quest wurden Grafiken von den Herstellern lange Zeit nur zu illustrativen Zwecken verwendet. Das änderte sich mit dem Eintritt von LucasArts in den Adventure-Zirkel. George »Star Wars« Lucas' Spielelabel, damals noch Lucasfilm Games, veröffentlichte 1986 das gefloppte »Labyrinth«, doch »Maniac Mansion« schlug mit seiner witzigen Story zwei Jahre später ein wie eine Bombe. Wenige vorgegebene Textkommandos genügten, um Ihre drei Helden zu lenken und Gegenstände zu manipulieren. Angewählt wurde alles über den Joystick oder eine Maus.

LucasArts festigte seinen Ruf als Spitzenentwickler mit der »Indiana Jones«- und der »Monkey Island«-Reihe und hatte dabei stets Mut für Experimente wie das zauberhafte »Loom«. Mit dem zweiten Indy-Adventure führten die Kalifornier 1992 ihr iMuse-System ein: Die Musik ändert sich fließend je nach Handlungsverlauf. Über solch filmreife Untermalung verfügten zuvor nur Dynamix' »Heart of China« und »Rise of the Dragon«. Auch die deutschen Fassungen der Lucas-Spiele waren erstklassig und ver-



LucasArts' erstes Experiment in Sachen Adventures war »Labyrinth«, das Spiel zum hauseigenen Kinofilm.

größerten hierzulande den zu englischen Infocom-Zeiten relativ kleinen Adventure-Fankreis: Bis vor ein, zwei Jahren erschien fast jeden Monat eine Handvoll neuer Adventures. Einen anderen Weg beschritten die Miller-Brüder: Ihr oft kopiertes Render-Abenteuer »Myst« zeichnete sich 1994 durch eine eher lose Entdeckungsgeschichte einsamer Inseln im hochauflösenden Standbildformat aus. Neben viel Renderschrott gab es auch interessante Experimente wie »Bad Mojo« von Pulse (1996), in dem Sie die Geschicke eines Helden in Schabenform steuerten. Selbst Legend Entertainment, letzte Bastion des Textadventures, gab der Grafik mehr und mehr Vorrang vor den Buchstaben – in den »Blackstone-Chroniken« rendert es fröhlich vor sich hin.

3D über alles: Die Zukunft des Adventures

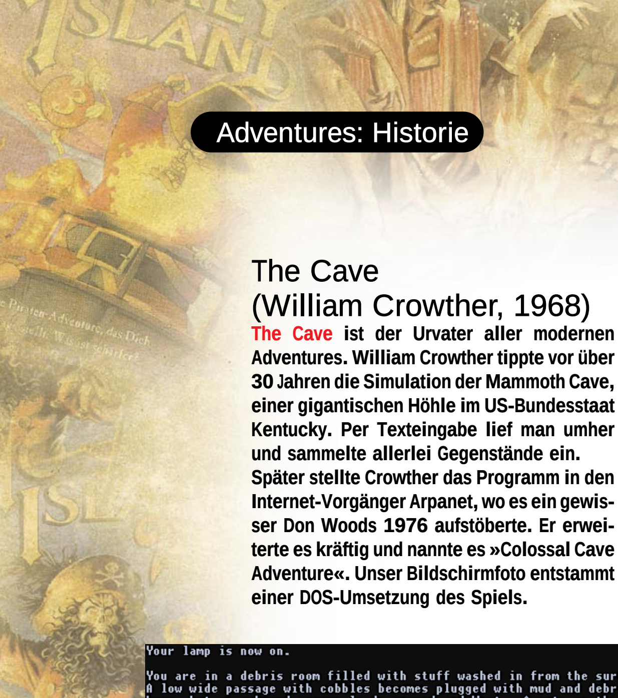
Ob nach »Grim Fandango« noch weitere »klassische« Abenteuer erscheinen, bleibt abzuwarten. Der Trend geht zu Zeit massiv in Richtung 3D. Genres mischen sich rasant wie nie zuvor, wie beispielsweise »King's Quest 8« oder »Dark Project: Der Meisterdieb« zeigen. Nur die Newsgroups für Abenteuer-Selbstprogrammierer scheinen der letzte Zufluchtsort für die Anhänger der alten Tage zu sein. Doch gerade bei Spielen soll man nie nie sagen: Im letzten Oktober ließ sich Ken Gordon vom Magnetic-Scrolls-Team eine gleichnamige Website (www.magneticscrolls.com) reservieren ...

Der Schwerpunkt: Was Sie erwartet

Unser Schwerpunkt gliedert sich in vier Abschnitte: Den Anfang macht der Eröffnungsartikel, den Sie fast geschafft haben, gefolgt von einem vier Seiten langen Zeitstrahl mit 26 der wichtigsten Abenteuerspiele und einem Testbereich, in dem 18 aktuelle Titel auf Originalität, Rätselgüte und Präsentation abgeklopft und mit teilweise aktualisierten Wertungen versehen werden. Statt einer Vorschau – außer »Gabriel Knight 3« oder »Discworld Noir« gibt es eh keine verläßlichen Ankündigungen mehr – folgt anschließend Kult pur: Adventure-Größen wie die Infocom-Gründer Dave Lebling und Marc Blank, Ex-Adventure-International-Chef Scott Adams oder Myst-Macher Robyn Miller äußern sich zur Lage der Adventure-Nation. **(ra)**

Wußten Sie, daß ...

- **der erste, der das Mitte der 80er erschienene »Eureka!« lösen würde, vom Hersteller eine Geldprämie bekommen sollte? Ein Gewinner wurde (wie bei der Sinclair-Spectrum-Schatzjagd »Piemania«) jedoch nach einhelliger Redaktionsmeinung nie ermittelt.**
- **daß »Dallas Quest«, eine Umsetzung der gleichnamigen TV-Serie, gar nicht mal schlecht war?**
- **daß »Castle of Terror« lange vor LucasArts' iMuse-System mehrere Hintergundmusiken besaß?**
- **daß zahlreiche Mitarbeiter von Legend Entertainment und ihr Chef Bob Bates früher bei Infocom gearbeitet haben?**
- **daß Gremlins (geflopptes) »Normality« das erste Adventure in der Ego-Shooter-Perspektive war?**
- **daß mit »Phantasmagoria 2« und dem in Deutschland nie erschienenen »Harvester« sogar zwei Adventures indiziert wurden?**



The Cave (William Crowther, 1968)

The Cave ist der Urvater aller modernen Adventures. William Crowther tippte vor über 30 Jahren die Simulation der Mammoth Cave, einer gigantischen Höhle im US-Bundesstaat Kentucky. Per Texteingabe lief man umher und sammelte allerlei Gegenstände ein. Später stellte Crowther das Programm in den Internet-Vorgänger Arpanet, wo es ein gewisser Don Woods 1976 aufstöberte. Er erweiterte es kräftig und nannte es »Colossal Cave Adventure«. Unser Bildschirmfoto entstammt einer DOS-Umsetzung des Spiels.

Zork (1977-79)

Die Studenten Dave Lebling, Marc Blank, Tim Anderson und Bruce Daniels waren ebenfalls große »Colossal Cave Adventure«-Fans. Sie entwickelten am Großrechner des Massachussetts Institute of Technology ihr eigenes Abenteuer, das den Spieler in ein großes, geheimnisvolles Unterweltreich voller Magie und fieser Monster entführte. Sein Name: Zork. Etwas später gründeten Lebling und Blank die legendäre Adventure-Schmiede Infocom, die Zork 1981 auch für Heimcomputer herausbrachte. Dabei mußten die Pioniere das Spiel allerdings aus Speicherplatzgründen in drei separate Teile aufteilen.

The Hobbit (Melbourne House, 1984)



Das neue Spiele-Genre breitete sich schnell rund um den Globus aus – sogar bis nach Australien. Dort nahm sich Melbourne House einer sehr bekannten Geschichte des Schriftstellers J. R. R. Tolkien an: The Hobbit hieß das Adventure, das neben schönen, doch sich ewig langsam aufbauenden Grafiken erstmals über intelligente Figuren verfügte, die sich auf eigene Faust durch die Spielwelt bewegten.

1968 | 1979 | 1981 | 1984

Pirate Adventure Adventure International, 1981)

Scott Adams, nicht verwandt oder verschwägert mit dem Dilbert-Zeichner, gründete 1978 seine Firma Adventure International, die zwischen 1979 und 1985 insgesamt 17 Abenteuer für die damaligen Heimcomputer wie Apple II oder den C64 veröffentlichte. Ein Jahr vor »Zork« erschien 1979 für diesen Markt sein Erstlingswerk »Adventureland«. Doch Scott blieb nicht in Fantasy-Welten stecken. Im zwei Jahre später veröffentlichten Pirate Adventure versetzte Sie ein Paar Zauberschuhe lange vor »Monkey Island« in die Karibik. Andere Adams-Titel drehten sich um Graf Dracula (»The Count«) und sogar Comic-Helden wie den »Hulk« oder »Spiderman«. Gerüchten zufolge arbeitet Adams hobbymäßig an der Fortsetzung seiner Piratengeschichte, »Return to Pirate's Isle«.

King's Quest (Sierra, 1984)



In den frühen 80ern wollte eine gewisse Roberta Williams nicht vom Computer ihres Mannes Ken lassen: Begeistert spielte sie daran »The Cave« und die Adams-Titel und beschloß, selbst Spiele zu programmieren. Allerdings mit ein paar Grafiken, um die drögen Textwüsten aufzulockern. Gemeinsam gründete das Ehepaar die noch heute aktive Programmierstube Sierra. Nach ihrem Frühwerk »Mystery House«, das 1980 mit erschreckend schlichter Schwarzweiß-Strichgrafik erschien, folgten weitere Spiele mit hochauflösender, aber immer noch simpler Farbgrafik.
Der große Durchbruch kam drei Jahre später mit King's Quest. Als Sir Graham suchten Sie darin nach einem magischen Spiegel, einem Schild und einer Truhe, um ein Königreich zu erben. Ihren Helden steuerten Sie dabei mit den Pfeiltasten durch die grellbunte Umgebung, die übrigen Kommandos gaben Sie wie gehabt per Tastatur ein.

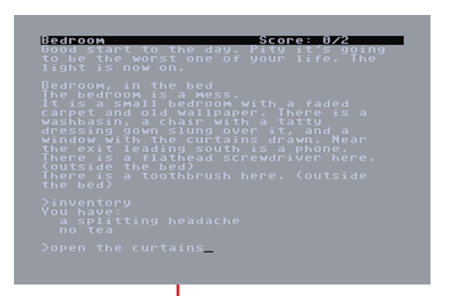
Amazon (Telarium, 1984)

Michael Crichton, Autor von Bestsellern wie »Disclosure« oder »Jurassic Park« und Erfinder der TV-Serie »Emergency Room«, zeichnete persönlich für Amazon verantwortlich. Lange vor der flauen filmischen Umsetzung namens »Congo« schrieb er mit zwei Freunden ein Adventure zu seinem gleichnamigen Buch. Für damalige Verhältnisse umwerfende Grafik, tolle Musik, kleine Action-Sequenzen und drei Schwierigkeitsgrade machten es zu einem echten Geheimtip. Leider blieb es Crichtons bislang einziger Ausflug ins Spiele-Metier.



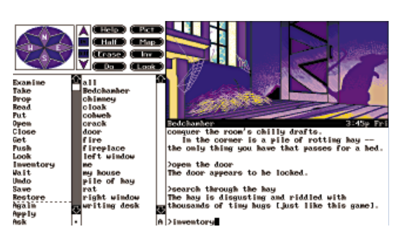
Hitchhiker's Guide through the Galaxy (Infocom, 1984)

Infocom setzte zwar weiter auf reinen Text, doch mit Douglas Adams gewann die Firma ebenfalls einen echten Kult-Autor – Adams schrieb unter anderem die vierbändige »Per Anhalter durch die Galaxis«-Trilogie, die Vorlage zu Hitchhiker's Guide through the Galaxis. Legendär: die Infocom-typischen Beipack-Goodies wie die schwarze »Don't panic«-Sonnenbrille und die leere Plastiktüte mit der miniaturisierten Raumflotte. Neben dem äußerst abgedrehten Titel verfaßte Adams für Infocom auch »Bureaucracy«, in dem Sie sich durch eine kafkaeske Flut an Formularen kämpfen mußten.



The Secret of Monkey Island (Lucasfilm Games, 1990)

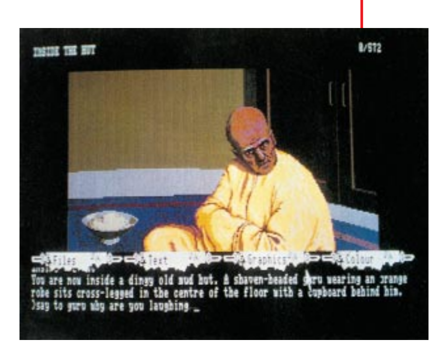
Adventure ahoi! Vor knapp zehn Jahren schrieb Ron Gilbert mit The Secret of Monkey Island Software-Geschichte: Guybrush Threepwood hieß der Piraten-Anwärter, der sich mit seiner unbeholfen-komischen Art schnell in die Herzen aller Zuschauer und Mitklicker spielte. Durch die klasse Übersetzung eines gewissen Boris Schneider behielten alle Gags ihr Jux-Potential, und so zitterten und lachten wir mit Guybrush um die Wette, der das Herz von Gouverneurin Marley gewinnen und die düsteren Pläne des Geisterpiraten LeChuck durchkreuzen mußte. Welche Freude: Ein gutes Jahr später erklangen bereits die Reggae-Rhythmen des zweiten Teils.



Spellcasting 101 – Sorcerers get all the Girls (Legend Entertainment, 1990)

Mit dem Ende von Infocom anno 1989 verstreuten sich dessen Mitarbeiter in alle Winde. Bob Bates' (»Sherlock«, »Arthur«) neugegründete Firma Legend Entertainment verschrieb sich gottlob wieder den Adventures. Das erste stammte von Steve Meretzky und erschien 1990 unter dem Namen Spellcasting 101 – Sorcerers get all the Girls. Viel Text, ein guter Parser und schicke, teilweise sogar animierte Bilder ließen Abenteurerherzen höher schlagen. Auch die Story hatte es in sich: Ernie Eaglebeak schreibt sich an der Uni für Zauberer ein, um seine große Liebe Lola Tigerbelly zu gewinnen. Zwei Fortsetzungen waren die Folge.

1985 1988 1990 1991



The Pawn (Magnetic Scrolls, 1985)

Aus London stammte das heute verschollene Magnetic-Scrolls-Team um Anita Sinclair, das sich mit sieben inhaltlich und grafisch exzellenten Adventures einen Ehrenplatz im Abenteurer-Olymp sicherte. Im Debüttitel The Pawn wurden Sie aus unserer Welt ins Märchenland Kerovnia versetzt. Hier läuft einiges aus dem Ruder, schnapsbrennende Zwerge Sturm gegen den König, und Sie müssen mittendrin ein seltsames Armband loswerden. Ein ausgezeichneter Parser und bis dahin ungesehene Grafikpracht, die einige Räume verschönerte, lassen uns grübeln, warum Magnetic Scrolls mit einem Schlag wie vom Erdboden verschluckt war.

Maniac Mansion (Lucasfilm Games, 1988)

Erst recht spät tauchte LucasArts, damals noch Lucasfilm Games, auf den Monitoren auf. Das Frühwerk »Labyrinth« floppte, doch mit Maniac Mansion präsentierten die Kalifornier die irre Story dreier Teenager, die auf der Suche nach einer entführten Freundin in die Klauen des beknackten Dr. Freds und seiner Tentakel gerieten. Dabei wurde die bizarr-komische Geschichte zwar wie bei Sierra-Titeln komplett grafisch dargestellt, doch konnten Sie der Tastatur Lebewohl sagen: Sie steuerten die Aktionen Ihrer Helden komplett mit dem Joystick und wählten damit auch ein gutes Dutzend Text-Kommandos an. In Zwischensequenzen sahen Sie, was sich an anderer Stelle gerade so tat. Diese sogenannte SCUMM-Engine kam auch in »Zak McKracken and the Alien Mindbenders« (1988), »Indiana Jones and the Last Crusade« (1989), »Loom« (1990) und späteren Lucas-Titeln zum Einsatz.



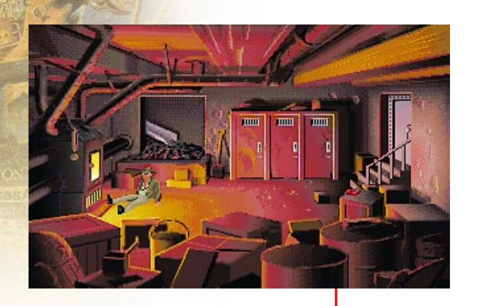


Star Trek: 25th Anniversary (Interplay, 1991)

Captain auf der Festplatte: Zum Vierteljahrhundert von Kirk und Konsorten gab's bei Interplay das erste »richtige« Enterprise-Abenteuer. Star Trek: 25th Anniversary war in acht Unter-Episoden aufgeteilt, die neben Rätseleien auch ein paar Takte Weltraum-Action à la »Wing Commander« enthielten. Die Fans freuten sich, alle anderen fanden es einen Tick zu einfach gestrickt. Trotzdem oder gerade deswegen gab es 1994 mit »Star Trek: Judgement Rites« Nachschub.

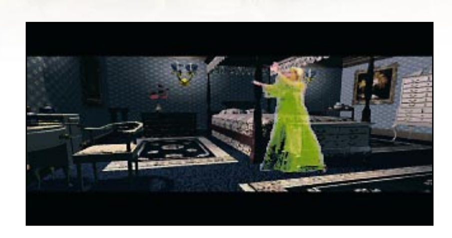
Indiana Jones and the Fate of Atlantis (LucasArts, 1992)

Nach dem dritten Indy-Kinofilm zum Selberspielen bekam Indiana Jones endlich mal ein eigenes Adventure verpaßt. Indiana Jones and the Fate of Atlantis hieß das gute Stück, das auf gleich drei unterschiedliche Weisen (Puzzle-, Team- und Action-Modus) angegangen werden durfte. Legendär: der interaktive Vorspann, in dem Indy auf der Suche nach einer Statue vom Dachboden bis in den Heizungskeller hinabsaust. Inhaltlich blieb alles beim Alten: Böse Nazis wollen atlantidische Artefakte und Maschinen kriegsentscheidend an sich bringen.



The 7th Guest (Trilobyte, 1993)

Diskettendämmerung: Langsam fassen CD-ROMs im heimischen PC Fuß. Sagenhaft schnelle Doublespeed-Laufwerke galten noch als Luxus, da machte sich Trilobyte auf, mit The 7th Guest das erste richtige CD-Adventure zu schaffen. Dachten wir. Am Ende waren es ein Haufen zugegebenermaßen schick aussehender Renderfahrten und Videos, gepaart mit Denkspielen Marke »Rösselprung« aus Opas Rätselheft.





Day of the Tentacle (LucasArts, 1993)

Die Fortsetzung von »Maniac Mansion« kam grellbunt und superwitzig: Das purpurne Tentakel aus dem ersten Teil will die Welt beherrschen, Dr. Fred ruft prompt Hoagie, Laverne und Bernard zu Hilfe. Doch durch einen unglückseligen Zwischenfall landet Laverne in der Zukunft und Hoagie in der Vergangenheit. Zum Glück lassen sich Gegenstände durch die Zeitmaschine von einer Epoche in die andere bugsieren. So entstanden allerfeinste Rätsel, die Day of the Tentacle mit 93 Punkten zum besten jemals in PC Player getesteten Adventure aller Zeiten machen. Kleiner Gag: Der Vorgänger ist als Spiel im Spiel irgendwo versteckt ...

1992 **1993** **1994**

Simon the Sorcerer (Adventuresoft, 1993)

Nicht nur Westwood kämpfte vor einem Jahr mit »Legend of Kyrandia« gegen die Lucas-Vorherrschaft an: Auf dem alten Kontinent entstand in den Geheimlabors von Adventuresoft Simon the Sorcerer, ein drolliges Point-and-click-Adventure um Nachwuchszauberer Simon, das in seiner ersten Inkarnation allerdings noch recht viel Umhergelaufe und etwas unstrukturierte Puzzles mitbrachte. Besserung gab's zwei Jahre später im Nachfolger.



The Journeyman Project (Presto Studios, 1994)

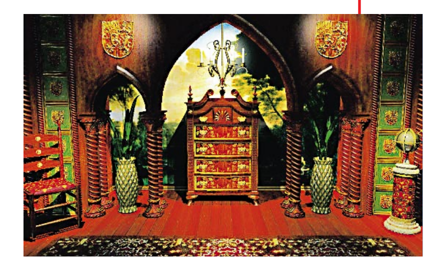
Wer damals das allererste Journeyman Project durchgespielt hatte, freute sich über die tolle Atmosphäre und die spannende Zeitreise-Geschichte. Doch die epischen Ladezeiten des CD-Laufwerkes dehnten sich so sehr, daß selbst Nerven wie Taue am Ende so dünn wie Zahnseide waren. So erschien The Journeyman Project ein paar Monate später in einer »Turbo«-Variante, die zeigte, daß Render-Abenteuer langsam hoffähig wurden. Beim Nachfolger »Buried in Time« klappte es mit der Geschwindigkeit bereits im ersten Anlauf.

Return to Zork (Infocom, 1993)

Return to Zork, inzwischen nur noch dem Label nach von Infocom, erschien bei Activision und sagte den Buchstaben Lebewohl. In den gerenderten Szenen der Stadt Shanbar und dem fast vergessenen Underground Empire tollten teilweise gefilmte Akteure herum, mit denen Sie sich über eine Schar wohlfeiler Symbole unterhielten. Auch Gegenstände wurden mit knapp 35 Icons manipuliert – den Entwicklern gelangen trotzdem erstaunlich komplexe Rätsel, die Sie auf der Suche nach einem verschwundenen Ortsteil von Shanbar lösen mußten.

Myst (Cyan, 1994)

Ersonnen von Designern, die vorher eigentlich noch kein »echtes« Adventure gespielt hatten, entwickelt und zuerst veröffentlicht als Macintosh-Programm, gekauft von knapp fünf Millionen Menschen: Für die einen war Myst nur eine clevere Methode, den Leuten das Geld aus der Nase zu ziehen, für die anderen eine erstklassige »Weltensimulation«, in der Sie sich durch zahllose wunderschöne Standbilder diverser Inseln klickten. Viele seltsame Maschinen warteten auf Ihre Reparaturkenntnisse, die Geschichte um eine Königsfamilie wurde nebenbei weitererzählt.



Under a Killing Moon (Access, 1994)

Ein Schlagwort der frühen 90er war »Interaktiver Film«. Under a Killing Moon von Access wurde als ein solcher verkauft, doch vom tumben »Welche Szene wollen Sie jetzt sehen?« blieben wir verschont. Statt dessen gab es die neuesten Abenteuer des Bogey-Verschnitts Tex Murphy in einer frei navigierbaren 3D-Welt.

Tex und seine Freunde wurden in Videos von zweitklassigen Schauspielern wie Margot Kidder und Brian Keith dargestellt, Access-Projektleiter Chris Jones hatte seinen ersten, noch recht dilettantischen Auftritt als Privatdetekiv Murphy.

Zork: Nemesis (Activision, 1996)

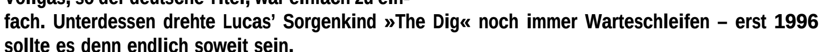
Der vorletzte Sproß des Zork-Geschlechts entlockte selbst Infocom-Fan Boris Schneider Worte der Verzückung: von den »besten Soundeffekten, die ich je in einem Spiel gehört habe«, einer »genialen Handlung, die Sie bis zum Schluß an den Bildschirm fesselt« und einem »Berg knackiger, neuer, gut durchdachter Puzzles« war in PC Player 5/96 zu lesen. Stimmt: Als »Myst«-Konkurrent macht Zork: Nemesis eine gute Figur. Sie untersuchten darin bei 3D-Sound und drehbarer Panorama-Grafik, wo vier mächtige Alchemisten abgeblieben sind.



Full Throttle (LucasArts, 1995)



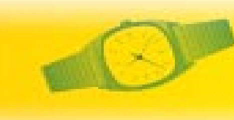
Immer wieder Lucas: Nachdem im letzten Jahr »Sam & Max hit the Road« mit bitterbösem Humor und launigen Hase-und-Hund-Sprüchen auf dem Programm stand, spielte ein ruppiger Biker namens Ben die Hauptrolle in Full Throttle. Ausgedacht hatte sich den interaktiven Zeichentrick-Roadmovie Tim »Tentakel« Schafer, der vor allem einen Kritikpunkt immer wieder zu hören bekam: Vollgas, so der deutsche Titel, war einfach zu einfach. Unterdessen drehte Lucas' Sorgenkind »The Dig« noch immer Warteschleifen – erst 1996 sollte es denn endlich soweit sein.



1995



1996





Phantasmagoria (Sierra, 1995)



Sex und Gewalt auch in Abenteuerspielen: Roberta Williams versuchte mit Phantasmagoria gegen Sierras kreuzbraves »Ja, wir machen diese Hab-mich-lieb-Adventures«-Image anzukämpfen. Gelang nur teilweise: Die ach so düstere Story um Adrienne und Don, deren neues Haus ein Versammlungsort diverser Spukbolde ist, plätscherte bemüht vor sich hin, da halfen auch keine Videos und Ströme von Theaterblut. Immerhin wurde in Deutschland der zwei Jahre später an den Start gehende, unvermeidliche Nachfolger alsbald werbewirksam indiziert.

King's Quest 7 (Sierra, 1995)

Die zuletzt arg zuckersüß-klebrig-gute King's-Quest-Reihe aus dem Hause Sierra mutierte in der siebenten Folge zum interaktiven Zeichentrickfilm. Erstaunlicherweise wurden dabei die normalerweise sehr flachbrüstig-frustigen Sierra-Rätsel deutlich entschärft und der Plot etwas geradliniger gestaltet. Ob es daran lag, daß Roberta Williams zu gleicher Zeit am Grusical »Phantasmagoria« arbeitete? Jedenfalls war King's Quest 7 das letzte Adventure seiner Art – Nummer acht mutierte bekanntlich zum peppigen Action-Adventure.

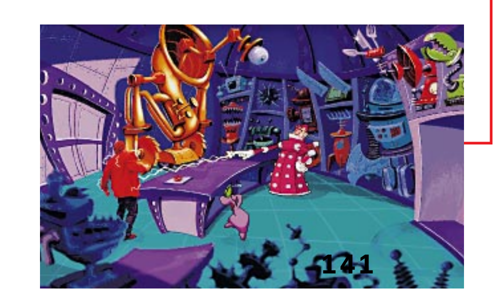
The Riddle of Master Lu (Sanctuary Woods, 1995)

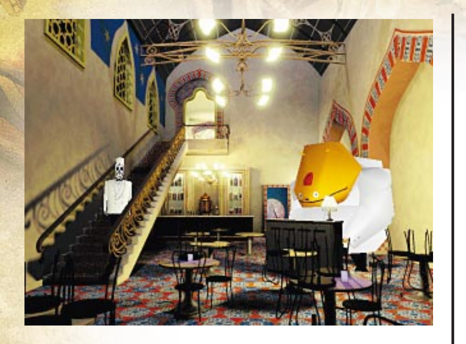
Ein echter Geheimtip kam aus Kanada. The Riddle of Master Lu rankt eine stimmungsvolle Geschichte um den real existierenden Robert Ripley, seines Zeichens Besitzer der in den USA bekannten »Odditorien«, eine Art Panoptikum. Mit nur drei Symbolen (anschauen, nehmen, benutzen) lenkten Sie ihn in seiner Suche nach drei Steintafeln. Der weise Master Lu verschloß damit nämlich die Gruft, in der das machtverheißende Siegel des chinesischen Kaisers schlummerte. Die Akteure wurden gefilmt und als 2D-Figuren in die handgemalten Hintergründe kopiert – sehr schick.



Toonstruck (Virgin Interactive, 1996)

Typischer Fall von »Die Kritiker lieben's, aber warum kauft's keiner?«: In Toonstruck versetzte es den Cartoon-Zeichner Mal Block, dargestellt von Christopher Lloyd (»Zurück in die Zukunft«), in seine eigene Schöpfung, das Reich Niedlingen. Dieses wird vom bösen Graf Widerlus bedroht – klarer Fall, was da zu tun ist, oder? Tolle Musik, witzige Figuren, guter Hauptdarsteller – dennoch, die hohen Produktionskosten eines der letzten großen Virgin-Titel konnten nach unbestätigten Angaben nie ganz eingespielt werden. *(ra)*





Grim Fandango

Der Held: Manny Calavera ist eigentlich längst tot. Doch das macht nichts: Im Auftrag der »Dienststelle Organisierter Diplomsenser« verschickt er frisch im Jenseits eingetroffene Seelen in die neunte Unterwelt.
Die Story: Zuerst bekommt Manny keine lukrativen Klienten mehr: Bei seinen Nachforschungen entfaltet sich eine groß angelegte Verschwörung, die ihn quer durchs Totenreich führt. Ein gewisser Hector LeMans ist der Chef einer Verbrecherbande, die sich mit gestohlenen Reisetickets gesundstößt – was zu stoppen wäre.
Die Rätsel: Logik und manchmal auch gutes Timing sind alles: Sämtliche Aufgaben lassen sich durch scharfes Nachdenken meistern. Schön, daß zahlreiche Puzzles wie in alten Adventure-Tagen ineinander verschachtelt sind, und daß Sie bei einem Hänger an einer Stelle oft an anderen Punkten weiterkommen.
Die Präsentation: Einfach cool! Wenn Ihnen der zweite Spielabschnitt im Casablanca-inspirierten Rubacava nicht gefällt, können wir Ihnen auch nicht mehr helfen. Jazzige Musik und der ausgefallene Grafikstil gehören zum besten, was je auf dem PC-Monitor zu sehen war.
LucasArts verzichtete zwar auf die bewährte Maussteuerung, doch per Tastatur haben Sie Manny fast immer gut im Griff.
Das Fazit: »Grim Fandango« gehört in jede Spielesammlung – nicht nur bei Adventure-Fans.

Grim Fandango

Hersteller:	LucasArts/THQ
Test in Ausgabe:	1/99
Anspruch:	Fortgeschrittene und Profis
Originalität:	100
Rätselfaktor	90
Präsentation:	90

Gesamtwertung:



Quest for Glory 5: Dragon Fire

Der Held: Unter vier verschiedenen »Berufen« darf Ihr Heroe in »Quest for Glory 5: Dragon Fire« wählen: Kämpfer, Magier, Dieb oder Paladin. Dabei ändert sich teilweise der Lösungsweg – hoher Wiederspielwert. Fans der Serie importieren ihren Charakter aus einem der Vorgänger.
Die Story: Im kecken Mix aus Adventure und Rollenspiel mit Actioneinlagen bewerben Sie sich mit vier Konkurrenten um den vakanten Königsposten auf der Insel Merete. Pikantes Detail am Rande: Unter den Teilnehmern soll sich ein Günstling der Verschwörer befinden, die den alten König unter die Erde gebracht haben.
Die Rätsel: Keine harten Kopfnüsse. Im Rahmen der Rites of Rulership warten kleine, logische Knobeleien auf Sie. Nicht minder wichtig ist jedoch das rollenspielhafte Heranzüchten und Ausrüsten des Helden.
Die Präsentation: Zwar wirkt die zweidimensional scrollende Grafik einen Tick altbacken, doch irgendwie paßt sie zum märchenhaften Drumherum. Und dann wäre da auch noch die wahrlich glorreiche Musik.
Das Fazit: In der abschließenden Episode der Quest-for-Glory-Serie erwartet Sie so manches Wiedersehen mit alten Freunden und erfrischende Rollenspiel-Elemente. Auch für Nicht-Kenner der Reihe eine gute Empfehlung.



Quest for Glory 5

Hersteller:	Yosemite Entertainment/Sierra
Test in Ausgabe:	3/99
Anspruch:	Einsteiger und Fortgeschrittene
Originalität:	70
Rätselfaktor	60
Präsentation:	80

Gesamtwertung:



The Curse of Monkey Island

Der Held: Zwei Worte: Guybrush Threepwood. Eine der schillerndsten Heldenfiguren tritt in ihrem dritten Abenteuer in runderneuerter Cartoon-Grafik auf.
Die Story: Liebe, Gold, Piraten - dummerweise steckt Guybrush seiner Dauerflamme Elaine Marley einen verwunschenen Ring auf. Dieser verwandelt die Angebetete in eine Goldstatue, die prompt von den Schergen des Geisterpiraten LeChuck stibitzt wird. Hinterher, und zwar ganz fix!



Die Rätsel: Lucas-typisch dürfen Sie sich für einen von zwei Schwierigkeitsgraden entscheiden. Der härtere enthält rund ein Drittel mehr Puzzles, die sich in gewohnter Weise um den richtigen Einsatz unterschiedlichster Gegenstände drehen. Und das erfreulich vielschichtig: Kommen Sie an einem Punkt nicht weiter, versuchen Sie sich einfach an einer anderen Aufgabe.
Die Präsentation: Ein Aufschrei ging nach den ersten Bildern durch die Monkey-Island-Fangemeinde. Mit den handgezeichneten Bildern des 1990er Erstlingswerks hatte die neue Zeichentrick-Darstellung nicht mehr viel gemein. Doch glücklicherweise änderte sich nichts an der hervorragenden Spielbarkeit.
Das Fazit: Auch, wenn die Piratenromantik langsam etwas Patina ansetzt – »The Curse of Monkey Island« ist ein würdiger Nachfolger der beiden Adventure-Klassiker aus den frühen 90ern.

The Curse of Monkey Island

Hersteller:	LucasArts/THQ
Test in Ausgabe:	1/98
Anspruch:	Einsteiger und Fortgeschrittene
Originalität:	70
Rätselfaktor	80
Präsentation:	80

Gesamtwertung:



Baphomets Fluch 2: Die Spiegel der Finsternis

Der Held: George Stobbard und seine Freundin Nico, ihres Zeichens Reporterin, sind auch in diesem Titel des englischen Revolution-Teams wieder mit von der Partie.

Die Story: Nach den Templern im ersten Teil sind George und Nico nun einer Bande von Kunstschmugglern auf der Spur. Diese sollen für den Drogenboß Karzac machtvolle Maya-Artefakte auftreiben, mit deren Hilfe er die Macht der uralten Gottheit Tezcatlipoca für sich nutzen will.



Die Rätsel: Puzzles, die Ihren Gehirnwindungen das Letzte abverlangen, werden Sie hier nicht finden. Dafür geht alles ohne Netz und doppelten Boden, sprich: logisch ab.

Die Präsentation: Die Unterschiede zur Zeichentrick-Grafik des Vorgänger müssen Sie mit der Lupe suchen. Selbst dann fallen Ihnen allenfalls Details wie transparente Flammen auf. »Baphomets Fluch 2: Die Spiegel der Finsternis« ist weniger laberlastig als der Vorgänger, dennoch wird nicht gerade wenig geredet. Doch durch die gute Synchronisation ist das niemals nervig.

Das Fazit: Sicher ist die Story nicht die originellste, sicher hat sich grafisch zum ersten Teil so gut wie gar nichts verändert – doch hinter der Zeichentrick-Kulisse steckt nach wie vor ein sehr solides Abenteuer, das Sie wie ein guter James-Bond-Film kreuz und quer über den Globus führt.

Baphomets Fluch 2

Hersteller:	Revolution/Virgin Interactive
Test in Ausgabe:	10/97
Anspruch:	Einsteiger und Fortgeschrittene

Originalität:	60
Rätselfaktor	70
Präsentation:	80

Gesamtwertung:



Riven: The Sequel to Myst

Der Held: Sie selbst. Na gut, eine etwas unternehmungslustigere Variante, die schließlich schon die Inseln von »Myst« bereist hat.

Die Story: König Atrus' Gemahlin Catherine ist verschwunden, und zwar im Lande »Riven«, in dem bereits Atrus' Vater Gehn eingesperrt wurde. Sie müssen Catherine finden und mit ihr zusammen zurückkehren.

Die Rätsel: Auf der Suche nach Catherine erkunden Sie fantastische Inseln und legen dort verrostete Schalter um, die verrottete Maschinen in Gang setzen, die ihrerseits verschüttete Wege freigeben. Anders als bei den zahlreichen Plagiaten hat in Riven so ziemlich jeder Gegenstand eine verborgene Bedeutung, die Ihnen Hinweise für das Weiterkommen gibt.

Die Präsentation: Myst gab 1994 den Startschuß für wahre Heerscharen von Render-Adventures, in denen Sie per Mausklick von einem Ort zum nächsten wechselten. Doch nur das Duo der Miller-Brüder schafft es, die Illusion einer realen Umgebung zu erzeugen. Das ist nicht zuletzt den fotorealistischen Bildern und der unheilvoll-düsteren Musik zu verdanken.

Das Fazit: Tja, also, eigentlich ist »Riven« genau wie sein Vorgänger eher eine Welterkundungs-Simulation denn ein Hardcore-Abenteuer. Doch wenn Sie sich auf das Entdecken neuer Welten einlassen, macht das Spiel nicht wenig Spaß.



Riven: The Sequel to Myst

Hersteller:	Cyan/Red Orb
Test in Ausgabe:	12/97
Anspruch:	Einsteiger bis Profis

Originalität:	80
Rätselfaktor	60
Präsentation:	90

Gesamtwertung:





The last Express

Der Held: Der Amerikaner Robert Cath, der jedoch kurz nach Spielbeginn die Identität seines ermordeten Freundes Tyler Whitney annimmt.

Die Story: Kurz vor Ausbruch des ersten Weltkrieges fahren Sie im Orient-Express von Paris nach Konstantinopel. Mit an Bord: ein Mörder, ein Waffenhändler, ein Kunsträuber und viele Passagiere. Konkrete Hinweise für Ihr Vorgehen fließen nur spärlich, obendrein haben Sie lediglich drei Tage Zeit, alles aufzuklären.

Die Rätsel: Da die Fahrt in Echtzeit vonstatten geht, hängt viel vom Abpassen des richtigen Moments ab. Sie belauschen andere Fahrgäste, lösen Puzzle-Aufgaben wie das Entschärfen einer Bombe und müssen sich sogar in kleineren Faustkämpfen behaupten.

Die Präsentation: Endlich zeigt sich, daß ein Render-Adventure nicht öde und leer sein muß – Ihre Mitreisenden wuseln nur so durch den Zug, ein fast schon babylonisch zu nennendes Sprachengewirr brandet Ihnen entgegen. Schick: Die Darsteller wurden mit Hilfe des Rotoscope-Verfahrens gefilmt und digital verfremdet, so daß sie wie gezeichnet wirken und sich sehr edel in den Hintergrund einfügen.

Das Fazit: »The last Express« ist ein wirklich gelungener Adventure-Abstecher des »Prince of Persia«-Machers Jordan Mechner. Dadurch, daß der Zug und die Reisenden stets in Bewegung sind, kommt eine ungeahnte Dynamik ins Spiel.

The last Express

Hersteller:	Smoking Car Prod./Red Orb
Test in Ausgabe:	6/97
Anspruch:	Fortgeschrittene

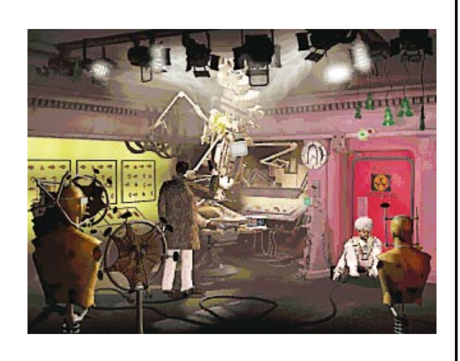
Originalität:	90
Rätselfaktor	60
Präsentation:	90

Gesamtwertung:



Blade Runner

Der Held: Ray McCoy, Polizist und Kollege des Replikantenjägers Phil Deckard aus dem »Blade Runner«-Kinostreifen, spürt illegal eingewanderten Kunstmenschen, den Replikanten, nach.
Die Story: Kurz und schmerzlos. Sie sollen eine Gruppe abtrünniger Replikanten dingfest machen. In fünf Akten begegnen Sie rund 70 Charakteren und müssen herausfinden, welche davon zu den gesuchten Jungs und Mädels gehören.
Die Rätsel: Klassische, objekt-orientierte Puzzles gibt es in Blade Runner kaum. Sie unterhalten sich statt dessen viel und ausgiebig mit Ihren Gegenübern. Mit dem Esper, einer Art Multifunktions-Kamera, untersuchen Sie zahlreiche Fotos und konsultieren die KIA-Datenbank, die all Ihre Fortschritte festhält und eine direkte Verbindung zum Polizeihauptquartier unterhält.
Die Präsentation: Strichweise Regen, wie im Leinwand-Vorbild ist die Spielwelt düster und heruntergekommen. Aus mehreren Polygonen aufgebaute Szenen werden von zahlreichen Lichtquellen dynamisch beleuchtet und in Echtzeit berechnet. Auch der Sound paßt perfekt ins morbide Ambiente.
Das Fazit: Grafik hui, Spieltiefe pfui – Blade Runner ist atmosphärisch äußerst toll, hinterläßt nach viel zu kurzer Spielzeit jedoch einen etwas schalen Nachgeschmack. Für Sci-Fi-Fans und Anhänger des Films noch empfehlenswert.



Blade Runner

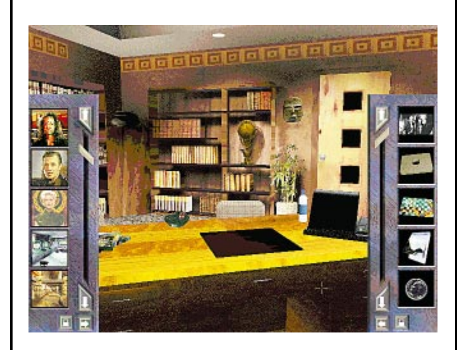
Hersteller:	Westwood/Virgin Interactive
Test in Ausgabe:	1/98
Anspruch:	Einsteiger und Fortgeschrittene

Originalität:	70
Rätselfaktor	40
Präsentation:	80

Gesamtwertung:



Tex Murphy: Overseer



Der Held: Tex Murphy, heruntergekommener Privatdetektiv, wandelt im San Francisco des nächsten Jahrhunderts auf Humphrey Bogarts Spuren.
Die Story: In seinem fünften Abenteuer ermittelt Tex in Sachen Mord. Sylvia Linsky glaubt nämlich nicht, daß ihr Vater Carl Linsky, ein renommierter Forscher, ohne ersichtlichen Grund von der Golden-Gate-Brücke in den Tod sprang. Die Spur führt in die Zentrale der Gideon Enterprises, deren Namensgeber von Alt-Schauspieler Michael York gemimt wird.
Die Rätsel: Kleine Denksportaufgaben wie das Sortieren von Dominosteinen sind mit herkömmlichen Rätseln wie dem korrekten Kombinieren zweier Gegenstände verquickt. Weitere Hinweise bekommt Tex durch das gezielte Ausfragen Verdächtiger.
Die Präsentation: Als so ziemlich erstes Spiel wurde »Tex Murphy: Overseer« auch auf DVD veröffentlicht. Mit einem Pentium-II-Rechner nebst AGP-Grafikkarte erscheinen die Videos in deutlich besserer Qualität. Dazu werden zahlreiche Umgebungstexturen gefiltert. Inzwischen gibt es auch einen Patch für »normale« 3D-Karten.
Das Fazit: Das seit »Under a killing Moon« konsequent durchgezogene 3D-Interface wurde noch einen Tick optimiert – und das Spiel macht Spaß, mag man über den Tex-Darsteller und Projektleiter Chris Jones sagen, was man will.

Tex Murphy: Overseer

Hersteller:	Access/Eidos
Test in Ausgabe:	5/98
Anspruch:	Fortgeschrittene

Originalität:	60
Rätselfaktor	70
Präsentation:	70

Gesamtwertung:



The Journeyman Project 3:
Legacy of Time

Der Held: Gage Blackwood alias Agent 5, im Dienste der Agentur für temporale Aktivitäten.
Die Story: Mit einer Weiterentwicklung des Zeitreise-Anzugs der ersten beiden Teile sind Sie im Vollsinn des Wortes in der Weltgeschichte unterwegs, um herauszufinden, welche Gefahren dem alten Atlantis, dem sagenhaften El-Dorado und dem himalajanischen Shangri-La drohen.
Die Rätsel: Endlich! Nach dem Logeleien-Übergewicht der Vorgänger gibt es dieses Mal verstärkt echte Objekt-Puzzles, die sich sogar über mehrere Zeitzonen erstrecken. Und selbst reden dürfen Sie jetzt: Ihr Anzug erzeugt nämlich die Abbilder



von Personen, die Sie unterwegs geknipst haben.
Die Präsentation: Die Fitzel-Bildchen der früheren Episoden sind vergessen. Fast schon im Vollbildmodus wandern Sie auf vorgerenderten Pfaden umher. Dabei dürfen Sie sich stets um die eigene Achse drehen sowie nach oben und unten schauen. Ein etwas nerviger Ethno-Soundtrack überlagert die witzigen Klangeffekte.
Das Fazit: Eines der ersten Render-Adventures findet seine zeitgemäße Fortsetzung. Dank eines integrierten Hilfscomputers ist »The Journeyman Project 3« auch für alle die interessant, welche die beiden Vorgänger noch nicht kennen.

The Journeyman Project 3

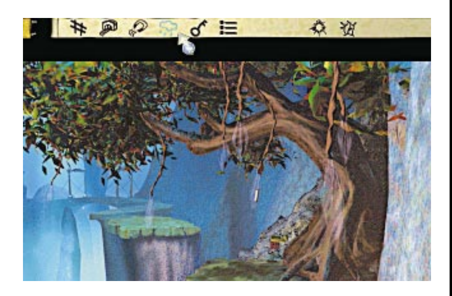
Hersteller:	Presto Studios/Red Orb
Test in Ausgabe:	2/98
Anspruch:	Fortgeschrittene

Originalität:	70
Rätselfaktor	70
Präsentation:	70

Gesamtwertung:



Zork: Grand Inquisitor



Der Held: Als namenloser Held sind Sie als Retter der Magie im Zork-Universum unterwegs.

Die Story: »Zork: Grand Inquisitor« ist schon der zwölfte Titel, der im legendären Zork-Universum spielt. Sie suchen drei altbekannte Artefakte, darunter die magische Kokosnuß von Quendor, um die Macht des amtierenden Großinquisitors zu brechen.

Die Rätsel: Das zweite »rein grafische« Zork-Adventure entfernt sich von den Denksportaufgaben des Vorgängers »Zork: Nemesis«, es darf wieder nach Herzenslust mit richtigen Gegenständen hantiert und gerätselt werden. Bei allzu krassen Fehlleistungen stirbt Ihr Held die drolligsten Tode.

Die Präsentation: Neben dem inzwischen etwas pixelig wirkenden Z-Vision-Navigationssystem (vorberechnete, teils animierte Grafiken, freies Drehen und Rauf-/Runterblicken) treiben in zahlreichen Videos TV-Größen wie Dirk Benedict (»Das A-Team«) ihr Unwesen. Zahlreiche Anspielungen auf frühere Zork-Werke und seltsame Zaubersprüche erfreuen das Abenteurer-Herz.

Das Fazit: Wenn Sie auf schrillen Humor, abgefahrene Szenarien oder Zork an sich stehen, darf »Grand Inquisitor« nicht in Ihrem Regal fehlen. Bei Activision erschien außerdem eine Sammlung aller Titel mit einem »Zork« im Namen. Wir warten indes weiter auf die indirekt im Spiel angekündigten Nachfolger.

Zork: Grand Inquisitor

Hersteller:	Activision
Test in Ausgabe:	1/98
Anspruch:	Fortgeschrittene
Originalität:	80
Rätselfaktor	70
Präsentation:	70

Gesamtwertung:



76

Der Ring des Nibelungen

Der Held: Hauptdarsteller Ish schlüpft gleich in vier Akteure – den Zwerg Alberich, den Feuergeist Loge, den Helden Siegmund und die Walküre Brünhilde.

Die Story: »Der Ring des Nibelungen« erzählt lose die erste Hälfte von Richard Wagners berühmter Opern-Tetralogie. Alles dreht sich darin um das Rheingold, das bei seinen jeweiligen Eigentümern nur für Unglück sorgt.

Die Rätsel: Kombinations- und Denkspiel-Puzzles halten sich in etwa die Waage. Ihr Schwierigkeitsgrad ist äußerst moderat, so daß auch weniger geübte Abenteurer schnell Erfolgserlebnisse einfahren. Die Dialoge laufen automatisch ab.

Die Präsentation: Der Clou des Spiels sind Bild und Ton – während die Render-Grafiken unter Mitwirkung des französischen Künstlers Philippe Druillet entstanden, der das klassische Geschehen



in den Weltraum verlegte, ertönen aus den Lautsprechern Ausschnitte der Renommee-Aufnahme von Sir Georg Solti und seinen Wiener Philharmonikern. Die Grafik-Engine erinnert an die neuesten »Zork«- und »Journeyman«-Titel.

Das Fazit: Mal etwas anderes, besonders inhaltlich. Hier geht es nicht um Außerirdische oder Großganoven. Statt dessen erwartet Sie ein aufbereiteter Klassiker, der Adventure-Profis allerdings deutlich unterfordert.

Der Ring des Nibelungen

Hersteller:	Arxel Tribe/Cryo
Test in Ausgabe:	11/98
Anspruch:	Einsteiger
Originalität:	90
Rätselfaktor	40
Präsentation:	80

Gesamtwertung:



74

RedJack: Revenge of the Brethren

Der Held: Nick Dove hält nichts mehr im muffigen Lizard Point. Er will zur See!

Die Story: »RedJack« ist der Name eines berühmten Piraten. Dessen Kameraden, die Brethren, wollen 17 Jahre nach RedJacks Tod den letzten erbeuteten Schatz unter sich aufteilen – doch irgend jemand dezimiert die Riege, um seinen Anteil zu erhöhen. Nick und seine Begleiterin Anne Sullivan gehen der Sache nach.

Die Rätsel: Traditionelles, recht einfaches Objekt-Benutzen und gelegentliche, penetranzarme Action-Einlagen, in denen Sie beispielsweise einen Lava-See überspringen oder mit einer Kanone ein paar Schiffe versenken. Zwischendurch dürfen Sie auch Ihre Fechtkünste unter Beweis stellen.

Die Präsentation: Zwar ist das Spiel ein weiterer Renderer, doch poppig-bunte Bilder mit zahlreichen ansprechbaren Personen lassen kein »Ich fühle mich so allein«-Gefühl aufkommen. Dialoge laufen nach dem guten alten Multiple-choice-Verfahren ab, kleine Zwischensequenzen illustrieren die Handlung.

Das Fazit: Nach den enttäuschenden Erstlingen »Dust« und »Titanic« präsentiert das Cyberflix-Team ein spritziges Piratenvergnügen, das zwar nicht schwer, aber mit viel Handlung angereichert ist. Denn merke: Es muß nicht immer »Monkey Island« sein.



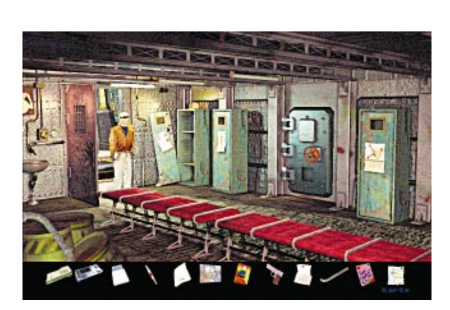
Revenge of the Brethren

Hersteller:	Cyberflix/THQ
Test in Ausgabe:	3/99
Anspruch:	Einsteiger
Originalität:	80
Rätselfaktor	60
Präsentation:	70

Gesamtwertung: 74

Nightlong

Der Held: Der obercoole Joshua Reev, der selbst nachts und in der U-Bahn seine Sonnenbrille nicht abnimmt.
Die Story: Ein Versatzstück aus einschlägigen Science-Fiction- und Krimi-Klischees. Unter falscher Identität soll sich Privatdetektiv Reev in eine Untergrundorganisation einschmuggeln, die die Genesis Cryogenics Corporation mit Terroranschlägen heimsucht. Denn: Nur mit deren Hilfe gewinnt Joshuas alter Kumpel Hugh Martens die Bürgermeister-Wiederwahl.
Die Rätsel: Hey, gibt's das? Echte Kombinationsrätsel, ganz ohne hohle Kopfnüsse, die allenfalls das Weiterkommen verlangsamen? Ja! »Nightlong« ist in dieser Beziehung ein Kind der alten Schule, es gibt Objekte satt.
Die Präsentation: Milder Überdurchschnitt ist hier Trumpf. Die Steuerung erinnert an vergangene LucasArts-Tage, die handgezeichneten Hintergrundbilder wirken nett bis brav, die teilweise gerenderten Animationen bei Dialogen sind hingegen schlecht synchronisiert – da hilft auch die Stimme von Bruce Willis nichts. Beispielsweise stimmen öfter die Namen der Objekte in Beschreibung, Inventar und gesprochenem Wort nicht überein.
Das Fazit: Kein Überflieger, doch solide Hausmannskost. »Nightlong« ist ein letzter Vertreter einer aussterbenden Gattung – da drückt man ob der flauen Übersetzung gern mal ein Auge zu.



Nightlong

Hersteller:	Trecision/Team 17
Test in Ausgabe:	11/98
Anspruch:	Einsteiger und Fortgeschrittene

Originalität:	50
Rätselfaktor	70
Präsentation:	70

Gesamtwertung:



72

Rent-A-Hero



Der Held: Erfolgloser Retter. Rodrigo wohnt auf der Märcheninsel Tol Andar und befreit am liebsten Prinzessinnen gegen dicke Bezahlung.
Die Story: Rodrigo muß Jasmin, die Frau des Zwergs Ramil, aus einem Gefängnis der Piraten heraushauen. Später lernt Rodrigo, daß eben diese Piraten Tol Andar mit Hilfe der magischen Gloomstones überfallen wollen – das sei ferne!
Die Rätsel: Eigentlich sollte es nicht schwer gewesen sein, die hier vorherrschenden, klassischen »Benutze Gegenstand A mit Gegenstand B«-Aufgaben zu ersinnen. Doch derbe Logik-Probleme sorgen für Unbill: Gegenstände erscheinen erst dann an ein und demselben Ort, wenn man sie benötigt, offensichtliche Lösungsstrategien versagen zu Gunsten an den Haaren herbeigezogener Vorgehensweisen.
Die Präsentation: Rodrigo und seine Freunde erscheinen als Render-Männer in ebensolchen Kulissen. Dennoch nutzt das Spiel eine LucasArts-typische 2D-Ansicht. Gespräche laufen automatisch ab – dennoch müssen Sie mit der Maus klicken, damit der jeweils nächste Satz gesprochen wird. Die Musik-Qualität schwankt zwischen »gerade noch annehmbar« und »Bontempi-Heimorgel-Gejaule«.
Das Fazit: O.k., es ist ein Point-and-click-Adventure. Aber davon gibt es doch ein paar ausgefeiltere. Müßte ich mich beispielsweise zwischen »Nightlong« und »Rent-A-Hero« entscheiden – ich würde ersteres wählen.

Rent-A-Hero

Hersteller:	Neo/THQ
Test in Ausgabe:	12/98
Anspruch:	Fortgeschrittene

Originalität:	50
Rätselfaktor	60
Präsentation:	70

Gesamtwertung:



72

John Sauls Blackstone Chroniken

Der Held: Sie schlüpfen in die Rolle von Oliver Metcalf, seines Zeichens Sohn des Irrenhausleiters von Blackstone.
Die Story: Grusel-Autor John Saul (dessen Blackstone-Bücher im Bastei Verlag erscheinen) ersann für dieses Abenteuer eine neue Geschichte. Sie haben eine Nacht Zeit, Ihren Sohn den bleichen Geisterklauen Ihres verblichenen Vaters zu entreißen.
Die Rätsel: Tradition wird hier großgeschrieben: Das richtige Einsetzen von aufgelesenen Goodies bringt Sie weiter, ab und an steht eine kleine Logelei auf dem Programm. Dazu hören Sie sich am besten alles an, was die Geister im Haus so zu sagen haben.
Die Präsentation: Auf den ersten Blick wirkt das Blackstone-Haus altbacken. Das kühle Render-Flair wird allenfalls durch ein paar herumirrende Geister ehemaliger Insassen aufgelockert. Dazu kommt eine etwas hakelige Maussteuerung.



Das Fazit: Daß dieses Spiel aus den Softwareküchen der Edel-Firma Legend Entertainment stammt, offenbart sich erst beim zweiten Handbuchdurchstöbern. Und ich muß sagen: Mir haben Legends Früh- und Mittelwerke besser gefallen. Der Grusel ist zwar subtil und unterschwellig vorhanden, doch aufgrund der technischen Unwägbarkeiten ist's eher etwas für John-Saul-Fans.

John Sauls Blackstone Chroniken

Hersteller:	Legend Ent./Mindscape
Test in Ausgabe:	1/99
Anspruch:	Fortgeschrittene

Originalität:	50
Rätselfaktor	60
Präsentation:	70

Gesamtwertung:



70

Floyd: Es gibt noch Helden



Der Held: Wer ist grün, hat zwei Augen, einen Mund, aber keine Nase? Richtig, der Außerirdische Floyd.

Die Story: »Floyd: Es gibt noch Helden« schildert die epische Geschichte des kleinen Mannes gegen eine übermächtige Gesellschaft. Oder so ähnlich. Floyd wandelt sich im Laufe des Spiels vom Denunzianten zum Rebellen und will sich der Untergrundbewegung anschließen, die gegen das allmächtige Kontrollorgan Omnibrain vorgeht.

Die Rätsel: Was darf's denn sein? Kombinationspuzzles, kleine Denkspiele oder sehr selten eingestreute Action-Einlagen? Alles dabei. Dialoge mit anderen Personen dürfen zwar abgebrochen werden, doch Untertitel fehlen – Sie müssen den oft langwierigen Gesprächen gnadenlos zuhören.

Die Präsentation: Die Macher von »Simon the Sorcerer« versuchten sich an einer vollständig gerenderten Umgebung mit ebensolchen Figuren, die allerdings im herkömmlichen 2D-Grafikstil hin- und herscrollt. Floyd tapst dabei erbarmungswürdig langsam durch die Gegend und manchmal auch in die Irre. Immerhin erhielten die schrägen Typen im All hessische, sächsische und berlinerische Synchronstimmen – ganz drollig.

Das Fazit: Floyd hätte ein richtig gutes Spiel werden können – doch Mängel beim Feinschliff lassen zu oft Groll und Grimm und zu selten Freude und Frohsinn aufkommen.

Floyd: Es gibt noch Helden

Hersteller:	Adventuresoft/Infogrames
Test in Ausgabe:	12/97
Anspruch:	Fortgeschrittene und Profis

Originalität:	70
Rätselfaktor	70
Präsentation:	60

Gesamtwertung:



Starship Titanic

Der Held: Wieder einmal Sie selbst – immerhin handelt es sich um ein weiteres Render-Adventure in der Ich-Perspektive.

Die Story: Dumm gelaufen. Der gemütliche Abend daheim wird durch den Absturz eine Raumschiffes empfindlich gestört. Die »Starship Titanic« hängt nun in Ihrem Dachstuhl fest und wartet auf Ihren Besuch

Die Rätsel: Obwohl die Grafiken kühlen Render-Charme versprühen, gibt es Inventar nebst Objekten, die Sie in zahlreichen Puzzles kombinieren dürfen. Knobelaufgaben fehlen ebensowenig wie selbst zu tippende (!) Dialoge, die, wie der gesamte Titel, von Autor Douglas Adams (ja, *dem* Douglas Adams) ersonnen wurden.

Die Präsentation: Durchschnittliche Grafiken und überaus witzige Sprüche der zahlreichen Blechkameraden werten das Geschehen ein wenig auf. Doch Unwägbarkeiten wie ein auf fünf Gegenstände begrenztes Inventar oder die doch etwas leeren Gänge ohne andere Lebewesen werten es sogleich wieder ab.

Das Fazit: Neben seinen Infocom-Frühwerken wie »Hitchiker's Guide through the Galaxy« oder »Bureaucracy« wirkt das neueste Werk des Kult-Autors wie ein Schatten seiner selbst. Zwar verwaltet der Parser mehr als 10 000 Zeilen Text, aber davon ist im Spiel wenig zu sehen. Für Nostalgiker und Profis.



Starship Titanic

Hersteller:	Simon & Schuster/NBG Verlag
Test in Ausgabe:	6/98
Anspruch:	Fortgeschrittene und Profis

Originalität:	70
Rätselfaktor	60
Präsentation:	60

Gesamtwertung:



X-Files: The Game

Der Held: Sie lenken die Geschicke von Agent Craig Willmore, stationiert in der FBI-Dienststelle Seattle.

Die Story: Im Spiel zur TV-Serie beauftragt Sie Direktor Skinner persönlich, nach seinen beiden Star-Agenten Mulder und Scully zu fahnden. Sie machen sich mit der Polizistin Mary Astadourian auf, die X-Akten-typischen Billigmotels, Lagerhallen und Forschungslabore zu durchkämmen.

Die Rätsel: Mit Ihrer Agentenausrüstung sichern Sie Spuren, die Sie mit Hilfe des FBI-Computers und einiger Mitarbeiter zu entschlüsseln suchen. Diese Aktionen treten an die Stelle der herkömmlichen Puzzeleien. Multiple-choice-Gespräche geben Ihnen weitere Hinweise. Sie dürfen sogar Ihre Waffe ziehen und sich damit angreifender Schurken und Aliens erwehren.



Die Präsentation: Sämtliche Schauplätze des Adventures wurden gefilmt und digitalisiert. Dadurch wirkt die Umgebung sehr real, was mit authentischen Geräuschen und Serienkomponist Mark Snows Kribbelklängen noch verstärkt wird. Leider treffen Sie erst im letzten Spielviertel auf die gesuchten Agenten.

Das Fazit: Was für Akte-X-Fans eine Offenbarung ist, könnte bei Normalsterblichen ohne Kenntnis der Fernsehserie zu einem gepflegten Gähnen führen. Doch so ist es halt auch auf der Mattscheibe: Action ist in den unheimlichen Fällen des FBI nur spärlich zu Gast. **(ra)**

X-Files: The Game

Hersteller:	Fox Interactive/Electronic Arts
Test in Ausgabe:	8/98
Anspruch:	Einsteiger und Fortgeschrittene

Originalität:	70
Rätselfaktor	60
Präsentation:	80

Gesamtwertung:



DIE GLORREICHEN SIEBEN

Wir lassen die »Erfinder des Adventures« zu Wort kommen: Welches waren ihre ersten Spiele, was ihre aktuellen Projekte, wie düster sieht die Abenteuer-Zukunft wirklich aus?

Kein Adventure-Schwerpunkt wäre komplett ohne die Schöpfer dieses Genres. Damit wir mit dieser Ausgabe nicht aufs Buchformat umstellen mußten, kanalisierten wir die Kreativität der Spiele-Veteranen mit Hilfe von sechs Fragen:

1. Was war das erste Adventure, daß du gespielt hast? Auf welchem Computer?
2. Und welches war dein erstes selbstgeschriebenes Werk?
3. Wie bist du zum Adventure-Genre gekommen beziehungsweise wie bist du darin immer noch aktiv?
4. Wird es auch in Zukunft noch Text- oder Point-and-click-Adventures geben? Oder besteht das Genre dann ausschließlich aus 3D-Action-Adventures Marke »Tomb Raider« oder »King's Quest 8«?
5. Woran arbeitest du im Moment?
6. Hast du gerade eine witzige Geschichte aus dem Nähkästchen eines Adventure-Designers auf Lager?

Als Ehrengast begrüßen wir Boris Schneider, der vielen Lesern noch als ehemaliger PC-Player-Chefredakteur und Übersetzer zahlreicher LucasArts-Abenteuer vertraut sein dürfte. Übrigens: Sollten Sie hier Namen wie Roberta Williams oder Ron Gilbert vermissen – gefragt haben wir sie rechtzeitig, doch haben sie uns bis unmittelbar vor Redaktionsschluß nicht geantwortet. **(ra)**



Marc Blank

1. »Colossal Cave« beziehungsweise »Adventure« auf einem PDP-10-Großrechner von Digital Equipment, irgendwann 1977.

2. »Zork« – daraus entstand buchstäblich das komplette »Zork 1«, die Hälfte von »Zork 2« und zehn Prozent von »Zork 3«. Das lief ebenfalls auf einem PDP-10, später auf einem DEC-20. Geschrieben haben wir es in einer Lisp-ähnlichen High-Level-Programmiersprache. Die Hardware, die zum Entstehen dieses Programmcodes nötig war, kostete in den frühen 80ern ungefähr 500 000 Dollar.

3. Wir waren alle verrückt nach Colossal Cave und hatten den Ehrgeiz, es noch besser zu machen. Ich bin übrigens nicht mehr so sehr in diesem Genre involviert, auch wenn das kleine Text-Adventure aus »Zork: Nemesis« auf meine Kappe geht. Ich bin hauptsächlich deswegen noch im Spielegeschäft, weil es mir Spaß macht, zusammen mit talentierten Leuten interaktive Unterhaltung zu erschaffen.

4. Ich glaube, daß es eine ganze Reihe von Gründen dafür gibt, daß Text- und Point-and-click-Adventures eine Randgruppenerscheinung geworden sind. Nicht zuletzt denjenigen, daß man mit ihnen auf dem heutigen Markt kein Geld mehr verdient. Es ist nun mal so, daß ohne einen quicklebendigen Markt oder wenigsten dem Potential für einen solchen jede Innovation zum Stillstand kommt.

> »Mit Adventures verdient man heutzutage kein Geld mehr.« (Marc Blank)

5. Unser aktuellstes Spiel ist »Syphon Filter« für die PlayStation – so ziemlich am weitesten vom Text-Adventure entfernt, wie man es sich vorstellen kann. (Syphon Filter ist eine Mischung aus »Dark Project« und einem 3D-Shooter)

6. Hmm, mir fällt keine spezielle ein. Für mich ist es die größte Belohnung oder Ehre, wenn mir jemand in der Industrie erzählt, daß unsere Spiele ihn als Teenager in den 80ern dazu inspiriert haben, Designer / Programmierer / Produzenten / was auch immer zu werden. Das ist mir über ein dutzend Mal passiert.

David Lebling

1. Das erste Abenteuer, das ich jemals gespielt habe, hieß »Adventure«, auch bekannt unter dem Namen »Colossal Cave«. Ich habe es auf einem PDP-10 unter dem Betriebssystem IST gespielt. Seid ihr alt genug, euch an einen PDP-10 zu erinnern? Das Ding kostete eine halbe Million Dollar, füllte einen großen Raum, hatte unglaubliche 2 MByte Kernarbeitsspeicher und

Steckbrief

David Lebling
- gründete 1979 zusammen mit Marc Blank die legendäre Adventure-Schmiede Infocom
- zu seinen Hits gehören neben der »Zork«-Serie »Lurking Horror«, »Starcross«, »Suspect« und »Deadline«
- arbeitet zur Zeit bei Avid Technology, Hersteller von Software für Fernsehstudios

ungefähr 100 MByte Festplattenspeicher für mehrere Dutzend Benutzer. Nachdem »Adventure« am MIT aufgetaucht war, stoppten dort für zwei Wochen alle normalen Arbeiten.

2. Marc Blank, Tim Anderson, Bruce Daniels und ich haben »Zork« für den PDP-10 geschrieben. Das allererste, inzwischen verschollene Test-Spiel enthielt ungefähr ein halbes Dutzend Räume und eine ähnliche Anzahl von Objekten, aber die »Puzzles« waren ziemlich albern. Ich fuhr dann in den Urlaub, und als ich zurückkam, hatten die anderen schon einen großen Batzen von »Zork« fertig. Wir haben es zwei weitere Jahre kontinuierlich erweitert und dann mit zu Infocom genommen.

3. Ich habe in diesem Genre angefangen, weil es so aussah, als könne es Spaß machen. Wir hatten eine Mordsgaudi, während wir Adventure spielten, doch als wir damit durch waren, war's das. Es gab keine anderen Spiele. So entschlossen wir uns, ein »besseres Adventure« zu programmieren. Ich bin nicht länger im Dienst, um es so auszudrücken, weil ich nach dem Ende von Infocom 1989 beschlossen habe, in Massachusetts zu bleiben. Allerdings überlege ich mir immer mal wieder, zurück in die Spielebranche zu gehen – aber das ist bislang noch nicht passiert.

4. Hobbyisten werden immer neue Text-Adventures schreiben, Titel wie »Christminster« oder »Photopia«. Sie haben das Infocom-Entwicklungssystem auseinandergenommen und schreiben ohne Ende neue Textabenteuer. Schaut mal in die Newsgroup »rec.arts.int-fiction«. Ich hoffe, bin aber nicht optimistisch, daß sich Leute wieder für Geschichten interessieren, wenn die 3D-Entwicklung sich beruhigt hat und von jedem eingesetzt wird. In diesem Fall könnten wir wieder Geschichten und Charaktere in Adventures zu Gesicht bekommen, obwohl ich vermute, daß dann noch immer lieblich gerenderte und, sagen wir, aufgepumpte Heldinnen herumturnen werden.

5. Zur Zeit arbeite ich für Avid Technology, die Videoschnitt-, Effekt- und Fernsehstudio-Software herstellen. Mein aktuellstes Projekt war »AvidNews«, ein Computersystem für Redaktionen, das beim Aufbereiten von Nachrichtenprogrammen für die Ausstrahlung hilft. In Deutschland arbeiten damit unter anderem ARD und ZDF.

6. Einer meiner Lieblinge stammt aus der Zeit, in der wir Zork geschrieben haben. Wir hatten einen neuen Schatz eingebaut: den goldenen Aufzieh-Vogel, der im juwelenbesetzten Ei steckt. Ein Tester erklärte uns ganz aufgeregt: »Ich habe den Vogel! Ich weiß genau, was ich damit machen muß! Man muß das Ei nach draußen zum Vogelnest nehmen und aufziehen, dann singt es, und ein echter Vogel wird von seinem Lied angelockt und dir daraufhin einen Schatz geben. Das werde ich sofort morgen ausprobieren!« Na ja, das war nun wirklich nicht im Spiel, aber die Idee hat uns so sehr gefallen, daß wir sie in den Programmcode eingebaut haben. Am nächsten Tag hat unser Tester das natürlich probiert, und alles funktionierte genau so, wie er es vorhergesagt hatte.

» Hobbyisten werden immer neue Text-Adventures schreiben. (Dave Lebling) «

Scott Adams

1. »Colossal Caves« auf einem DEC-Rechner, damals, 1978.

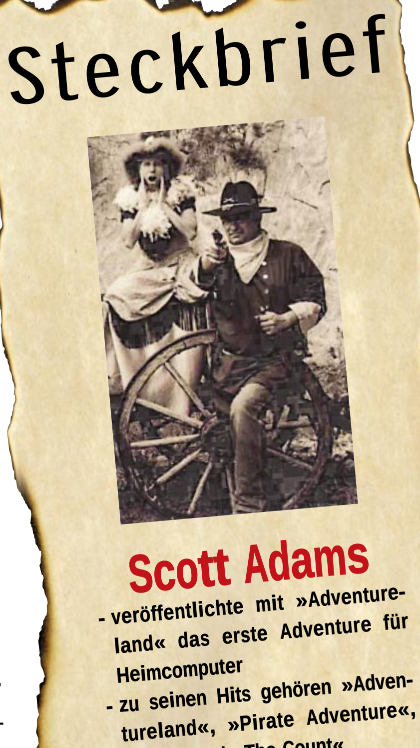
2. »Adventureland« auf einem Tandy TRS-80 Model 1 mit 16 KByte RAM und Kassettenlaufwerk. Ursprünglich in MS Basic geschrieben.

3. Ich wollte etwas schaffen, das viel Spielspaß mit sich bringt. Der TRS-80 arbeitete in erster Linie textorientiert, und aufgrund der Speicherbegrenzungen mußte ich erst eine eigene Spielsprache erfinden, dann einen Interpreter oder Parser für die Spiele – und sie schließlich noch schreiben.

4. Grafiken sind ein wichtiger Teil, um in einem Spiel total zu versinken, was vielen Leuten gefällt. Es wird aber auch immer »reine« Text-Adventures geben. Sie werden vielleicht nicht ein ganz so großes Publikum ansprechen, aber es wird immer Autoren geben – und Leute, denen das Spielen Spaß macht.

5. Ich bin viel zu sehr damit beschäftigt, Computerspiele zu spielen, als daß ich selbst welche schreiben könnte. Vielleicht beende ich eines Tages mal eine Art Revival eines meiner Spiele (Scott denkt an »Pirate Adventure«), vielleicht auch nicht. Zu meinen aktuellen Lieblingen gehören »Unreal«, »Half-Life«, »Age of Empires«, »Command & Conquer« in allen Geschmacksrichtungen, »Caesar 3« und »Railroad Tycoon 2«. Ich habe außerdem viele LucasArts-Titel genossen und auch die Tex-Murphy-Serie.

6. Um all die vielen Wörter eines Adventures in 16 KByte RAM zu packen, haben wir sie auf jeweils drei Buchstaben heruntergekürzt. In Adventureland mußte man einen Bären mit »scream bear« von einem Sims vertreiben. Ich bekam einen Fan-Brief, in dem stand: »Weil ich vor lauter Frust den verdammten Bären nicht vom Sims runterbekam, tippte ich »screw bear« (Slang-Ausdruck für »Schlafe mit dem Bär«). Das Programm antwortete: »Der Bär ist so perplex, daß er das Sims hinabfällt.« Ich war so perplex, daß ich fast mitgefallen wäre.« Das war ein großer, total unbeabsichtigter Lacher! Ich bekomme heute noch viel Fanpost. Etliche Kinder und Teenager,



» Ich bin viel zu sehr damit beschäftigt, Computerspiele zu spielen, als daß ich selbst welche schreiben könnte. (Scott Adams) «



> »Grim Fandango ist vermutlich eine der letzten Adventure-Zuckungen.« (Steve Meretzky)

die meine Spiele gespielt haben, schreiben heute ihre Liebe zu Computern und sogar ihre Karriere meinen alten Spielen zu. Es tut immer gut, das zu hören.

Steve Meretzky

1. »Zork 1« auf dem Apple II während seiner Entwicklungszeit – mein damaliger Zimmergenosse Mike Dornbrook war zu der Zeit Infocoms einziger Tester.

2. »Planetfall«, ich begann damit im Herbst '82, ein Jahr später kam es heraus. Es erschien wie alle Infocom-Spiele auf vielen Computern gleichzeitig, darunter Apple II, Atari 800 und TRS-80. Ich schrieb es auf einem DEC-20 und habe es hauptsächlich auf einem DEC PDP-11 getestet.

3. Die Zork-Titel machten mir einen Heidenspaß; mir gefällt es, kreatives Schreiben und Gestalten mit den technischen Begrenzungen eines Spiels zu verbinden; ich war mit einigen Infocom-Gründern befreundet – und selbstverständlich zog ich das Schreiben von Adventures der Alternative vor: für dumme, langweilige Baufirmen zu arbeiten. Mein Uni-Studienfach war Konstruktions-Projektmanagement. Ich bin nicht sicher, ob ich immer noch »im Genre bin« – zur Zeit habe ich kein Adventure in der Hinterhand, erst dann wieder, wenn sich die Marktakzeptanz dieser Spiele dramatisch ändert.

4. Text-Adventures werden als Freeware ewig im Internet herumschwirren. Aber »Grim Fandango« ist vermutlich eine der letzten Zuckungen des traditionellen Point-and-click-Abenteuers. Wir werden wohl immer mehr 3D-Action-Adventures sehen, die ich persönlich nicht als Adventure bezeichnen würde.

5. Darüber darf ich leider im Moment nichts sagen.

6. Mein WG-Mitbewohner Leo hatte mir etwas Juxiges zum Geburtstag geschenkt: einen Zitronenschäler, der kleine Stückchen Zitronenschale zur Dekoration von Speisen abkratzt. Er hat mir nur nicht erzählt, was es war – und wenn du nicht weißt, was es ist, sieht er ziemlich seltsam aus: ein Holzgriff mit einem kleinen Metallmesser und ein paar Löchern am Ende des Messers. So nahm ich ihn mit zur Arbeit und fragte dort jeden, was es wohl sein könnte. In den nächsten Wochen nahmen ihn Dutzende von Leuten in die Hand, machten bizarre und total schräge Vorschläge zu seinem Verwendungszweck – keiner davon stimmte. Ein paar Tage später flog ich nach England, um Douglas Adams zu treffen und mit ihm den »Hitchhiker's Guide« fertigzustellen. Ich erzählte ihm die Geschichte, und nach der Hälfte meinte er: »Das klingt nach einem Zitronenschäler.« Wenn du jetzt ins Handbuch des Hitchhikers schaust, gibt es ein großes Übersichtsbild des Guides, komplett mit einer »optionalen Zitronenschäler-Schnittstelle«.

Bob Bates

1. »Zork« – was sonst? Ich hab's auf einem TRS-80 mit 64 KByte RAM und zwei (!) Diskettenlaufwerken gespielt.

2. Mein erstes Spiel war »Sherlock: The Riddle of the Crown Jewels« für Infocom. Meines Wissens nach war es das letzte kommerzielle Text-only-Spiel, das jemals erschienen ist. Bei Infocom programmierten wir für einen »virtuellen Computer«, so daß die Spiele gleichzeitig für alle Rechner von Apple II und C64 über TRS-80 bis zum IBM PC erscheinen konnten.

3. Ich bin in das Genre gerutscht, weil ich immer schon Spiele und das Schreiben geliebt habe – als ich eine Beschäftigung entdeckte, die beides kombiniert, konnte ich einfach nicht widerstehen.

4. Kommerziell betrachtet wird alles 3D mit ein paar gelegentlichen Ausnahmen sein. Es gibt aber noch immer eine Reihe von sehr aktiven Amateuren, die Text-Adventures schreiben.

5. Ich habe gerade erst »John Saul's Blackstone-Chroniken« fertiggestellt, das auch komplett in Deutsch erscheinen wird. Dabei handelt es sich um einen atmosphärisch dichten Psycho-Thriller – ziemlich interessant, weil es auch für mich ein neues Genre war.

6. Der merkwürdigste und zugleich netteste Fan-Brief, den ich jemals bekommen habe, steckte in einer Schachtel voll mit Gewürzen und Kräutern. Darin fand ich einen Zettel einer Frau, die von ihrer Tochter erzählte. Sie hatte eine sehr ernste Krankheit überstanden, und das einzige, das ihr die Zeit



> »Mein erstes Spiel war das letzte Text-Adventure, das je erschienen ist.« (Bob Bates)

etwas angenehmer machte, war unser Adventure »Timequest«. Der Mutter gehörte eine Gewürz-Firma, und in der Schachtel fand ich ein kleines Fläschchen für jede Stunde, die ihre Tochter mit dem Spiel verbracht hatte. Ich war tief bewegt und wurde mir erstmalig bewußt, wie wichtig manche unserer Schöpfungen für die Leute sind, die sie spielen.



Steckbrief

Robyn Miller
- gründete mit seinem Bruder Rand das Entwicklungshaus Cyan
- entwickelte zusammen mit ihm die Hits »Myst« und »Riven«
- arbeitet jetzt in seiner Firma Land of Point an computergenerierten Filmen

Robyn Miller

1. Ich war nie ein Hardcore-Spieler. Vor Jahren hatte ich die Gelegenheit, einen der »Zork«-Teile zu spielen, aber das war so ziemlich alles. Irgendwie wollte ich, daß »Myst« etwas wird, das »dem Rest von uns« dieses Spielerlebnis nahebringt.

2. Myst.

3. Wir dachten wirklich nicht an ein bestimmtes Genre, als wir an Myst gearbeitet haben. Wir wollten einfach nur eine Welt mit einer Geschichte schaffen, in der man die Hauptrolle spielt. Wie in der realen Welt sollte dieser Charakter nicht in ständiger Todesgefahr schweben. Obendrein hatten wir ein Interface vor Augen, das selbst ein Dreijähriger (oder auch ein Siebzigjähriger) ziemlich schnell kapiert. Nachdem Myst dann in den Regalen stand, war ich wirklich etwas überrascht, es als Adventure eingeordnet zu sehen. Aber natürlich machte das durchaus Sinn.

4. Ich bin mir nicht sicher, was passieren wird, aber mein Gefühl sagt mir, daß so ziemlich alles in Echtzeit und 3D sein wird. Das bedauere ich teilweise: Ich habe unerfahrenen Spielern bei solchen Spielen über die Schulter gesehen und oft bemerkt, daß sie fast sofort wieder damit aufgehört haben, weil sie so einfache Dinge wie die Navigation in der Spielwelt nicht herausgefunden haben. Das scheint für einen hundertprozentigen Spieler eine lächerliche Sache zu sein, aber die überwiegende Mehrheit der Myst- und »Riven«-Fans waren Leute, die nie zuvor in ihrem Leben ein Spiel gespielt haben. Ich will kein Anwalt eines Point-and-click-Interfaces wie in Riven sein, aber ich bin mir nicht sicher, ob die ultimative Antwort oder Lösung statt dessen Echtzeit-3D-Grafik heißt.

5. (Geheimnisvolles Schweigen)

6. Der merkwürdigste Brief kam von einem Italiener, der uns dafür dankte, daß wir Liebe in sein Leben gebracht hatten. Nein, er hatte sich nicht in Myst verliebt, aber in seine spätere Frau, während er Myst spielte. Myst wird immer einen besonderen Platz in ihren Herzen haben – seltsam, aber wahr.

> »Ich wollte die Menschheit missionieren.« (Boris Schneider)

> »Ich bin mir nicht sicher, ob die ultimative Lösung Echtzeit-3D-Grafik heißt.« (Robyn Miller)

Boris Schneider

1. Scott Adams »Pirate Adventure« auf einem Fluke-Computer (gibt's lange nicht mehr, aber mein Vater hat für die Firma gearbeitet). Auf dem C64 dann »Starcross« von Infocom.

2. »Murder on the Missisippi« von Activision. Mit einem C64-Diskmonitor (selbstprogrammiert) die Texte von Hand ausgetauscht, da die amerikanischen Programmierer nicht glauben konnten, daß man das übersetzen kann, und keinerlei Material rausrückten – eine Heidenarbeit. Danach überredete Activision Lucasfilm Games, mir »Maniac Mansion« anzuvertrauen.

3. Adventures waren schon immer meine Lieblingsspiele, und weil ich die Menschheit missionieren wollte, waren deutsche Übersetzungen einfach notwendig. Außerdem war es eine irre Erfahrung, mit Lucasfilm zu arbeiten.

4. Ich glaube, daß sich das Adventure weiter entfalten wird. Adventure bedeutet für mich, den Spieler in eine Welt zu versetzen und ihn dort Aufgaben lösen zu lassen, die mit der Welt und der Geschichte in Einklang sind. Das kann man aus vielen Perspektiven tun – die Art der Geschichte ist entscheidend. In »Grim Fandango« ist man eine Gestalt, mit der man sich nicht einfach identifizieren kann, denn der Spieler ist nicht tot und sieht nicht so aus und hat auch nicht das Hintergrundwissen. Ergo sieht man die Hauptperson »von außen«. Aber nehmen wir ein Spiel, bei dem der Spieler in einer fremden Welt abgesetzt wird und erst lernen muß, wie die Welt funktioniert – da lohnt sich eine 3D-First-Person-Perspektive. Die kann stillstehen wie bei »Myst« (für mehr Details und ruhigen Ablauf) oder sich bewegen wie bei »Indiana Jones and the Infernal Machine« (für Aktion und hektischen Ablauf). Für dialogintensive Spiele kann ich mir Spracheingabe sehr gut vorstellen. Viele klassische Adventure-Aufgaben, das Durchsuchen eines Raumes beispielsweise, sind in 3D realistischer, dialogintensive Spiele hingegen nicht. Wenig Zukunft sehe ich nur für die flachen, scrollenden Spiele – da ist das Thema ausgeschöpft.

5. Zur Zeit habe ich leider – außer sie zu spielen – nichts mit Adventures zu tun.

6. (Just leicht ermattet aus den USA zurückgekehrt, fiel Boris keine Anekdote mehr ein). **(ra)**



Steckbrief

Boris Schneider
- deutsches Spieletester-Urgestein (Happy Computer, 64'er, Power Play, Video Games, PC Player)
- Übersetzer der LucasArts-Adventures von »Maniac Mansion« bis »Indiana Jones and the Fate of Atlantis«
- zur Zeit bei Microsoft in der Business-Planung



start

Verfolgungswahn

Thomas Köglmayr

IN Force Feedback Lenkräder. Nur damit machen Fahrsimulationen, wie Need for Speed 3 oder Powerslide richtig Laune. Was bei Joysticks eher störend wirkt, vermittelt bei Lenkrädern erst den richtigen Fahreindruck. Wer einmal mit FF Gas gegeben hat, wird diese Funktion nicht mehr missen wollen.

OUT Rennsimulationen mit Joystick fahren. Das ist zwar immer noch besser als mit Tastatur, doch von der perfekten Illusion ist es immer noch meilenweit entfernt.

Endlich ist es wieder soweit: Der Prozessor-Riese Intel kündigt einen neuen Pentium an. Nicht, daß man den im Moment dringend brauchen würde, aber Intel will schließlich auch in Zukunft noch Milliardengewinne einstreichen. Ist ja prinzipiell nichts gegen zu sagen. Was die Gemüter beim Pentium III viel mehr erhitzt, ist ein neues Feature, das die totale Überwachung ermöglicht. Der neue Pentium trägt nämlich eine unverwechselbare Seriennummer, die bei Bedarf ausgelesen werden kann. Laut Intel lassen sich damit viele Anwendungen, besonders im Bereich E-Commerce, also dem Handel im Internet, vereinfachen. Doch jetzt laufen die Anwender Sturm. Schlagworte wie der gläserne Anwender und Big Brother sind wieder allerorts zu hören. Auf den Druck der Käufer hin hat sich Intel nun entschlossen, die Default-Einstellungen in der CPU so zu setzen, daß die Seriennummer nur auf Wunsch übermittelt wird. Doch wozu die ganze Aufregung? Schließlich kann sowieso niemand mehr unerkannt durchs Netz surfen. Sicher, mit einer Seriennummer wäre die Nachverfolgung, welche Web-Sites ich bevorzuge, einfacher. Doch was wäre die Folge? Firmen könnten beispielsweise Werbeangebote genau nach meinem Geschmack zusammenstellen und mich nur über die Produkte informieren, die mich tatsächlich interessieren. So würde ich vielleicht keine Werbe-Mails über Baukräne mehr bekommen, nur weil ich mich einmal bei der Adresse vertippt hatte. Und vielleicht könnte mir auch niemand mehr 50 Pizzen ins Haus liefern lassen, nur weil er mal meine Kreditkarte in der Hand gehabt hat. Da würde mir doch wirklich etwas im Leben fehlen.

Viel häßlicher finde ich ein Gerücht über Intel, das sich hartnäckig hält: Angeblich baut Intel zu gute Prozessoren. Was daran häßlich ist? Ganz einfach: Die Ausschußrate bei Pentium-Prozessoren ist viel zu gering, als daß der Markt für billige CPUs mit niedriger Taktfrequenz dadurch befriedigt werden könnte. Fachleute gehen davon aus, daß bei Intel keine CPUs mehr das Haus verlassen, die weniger als 400 MHz vertragen. So würden zwei Käufer die gleichen CPUs bekommen, obwohl der eine einen 400er, der andere aber nur einen billigen 300-MHz-Prozessor gekauft hat. Das wäre zwar schön für den Schnäppchenjäger, der Käufer der teuren 400er CPU würde sich aber zu recht veralbert vorkommen. Immerhin ist damit dem Overclocking Tür und Tor geöffnet.

Ihr

T. Köglmayr

Hardware-Tests

Eingabegeräte





R4 Racing Wheel

- Lenkrad
- **Hersteller:** Saitek
- **Circa-Preis:** 230 Mark

Von den fehlenden Force-Feedback-Effekten abgesehen entspricht das »R4 Racing Wheel« seinem großen Bruder »R4 Force Wheel« (Test siehe PC Player 1/99). Mit einer einzelnen, groß dimensionierten Klemme wird das Rad am Tisch befestigt und hält damit selbst wüstesten Rasereien stand. Außer den beiden Schaltwippen befinden sich zwei Knöpfe am Lenkrad sowie zwei weitere Funktionen in einem rechts liegenden Schalthebel. Der Druck für die Pedalerie läßt sich, ebenso wie der Widerstand des Lenkers, mit einem beiliegenden Inbusschlüssel stufenlos regeln. Die Basis der Pedale verrutscht zwar dann und wann, dafür wird das Kabel auf Wunsch rechts oder links weggeführt.

Das Gerät verbraucht viel Platz, seine Stabilität und Präzision machen es trotzdem zu einem sehr empfehlenswerten Accessoire für alle Rennspiele sowie Panzersimulationen. Eine CD mit Demo-Versionen von »Castrol Honda Superbike«, »Grand Prix 500 cc«, »Interstate '76 Arsenal«, »TOCA«, »Ultim@te Race Pro« und anderen Demos liegt bei. (mash)

PC Player Fazit

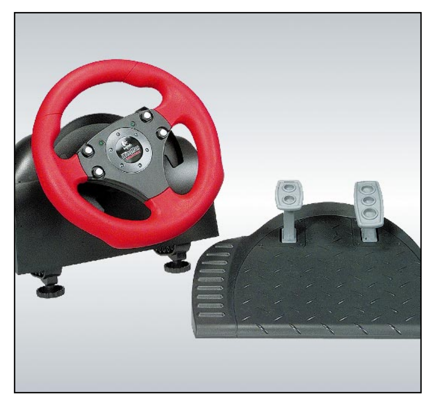
Eigentlich fehlt nur noch das Thrustmaster-Metallambiente, das wir an den Produkten dieser Firma so schätzen. Wie bei der Force-Feedback-Variante könnten noch mehr Knöpfe am Gerät sein. Ansonsten ermöglicht das R4 präzises Steuern von digitalen Rennwagen und hat keine größeren Schwachpunkte.

PC Player Wertung

Gesamtwertung:



83



Wingman Formula Force

- Lenkrad
- **Hersteller:** Logitech
- **Circa-Preis:** 400 Mark

Recht platzsparend können Sie das Force-Feedback-Lenkrad von Logitech auf Ihrem Tisch unterbringen, denn das Gehäuse ist kaum breiter als das Steuer. Allerdings haben die beiden Klemmen nur eine kleine Auflagefläche, wodurch sie sich in weiche Materialien hineinbohren. Logitech favorisiert wie viele andere die I-Force-Technologie. Das Lenkrad selbst ist mit einem sehr griffigen Schaumstoff überzogen; leider hinterläßt er nach längerem Spielen Rückstände auf den Händen. Die Effekte sind sehr gut, Produkte wie »Need for Speed 3« machen deutlich mehr Spaß. Insgesamt verfügt das Formula Force über sechs Knöpfe verteilt auf vier Schalter an der Radnabe und zwei Wippen. Ein USB-Adapter liegt bei.

Die Basis der Pedale geriet groß und rutschsicher, doch Gas und Bremse fallen sehr mickrig aus und haben ein unangenehmes Tretgefühl – die Fußhebel bewegen sich auch zur Seite. Löblich ist der Umfang der mitgelieferten Software: Außer der leistungsfähigen Programmiersoftware finden sich die exzellenten, wenn auch etwas betagten Rennspiele »F1 Racing Simulation« und »Motorhead« in der Packung. (mash)

PC Player Fazit

Von den etwas mißlungenen Pedalen abgesehen, erhalten Sie mit diesem Force-Feedback-Lenkrad ein solides Produkt, das recht stabil ist. Für einen Spitzenplatz reicht es allerdings nicht.

PC Player Wertung

Gesamtwertung:



80



Wingman Force

- Joystick
- **Hersteller:** Logitech
- **Circa-Preis:** 300 Mark

Auch in der recht beliebten Wingman-Reihe von Logitech findet sich nun ein Force-Feedback-Joystick. Wie sein Lenkrad-Pendant »Formula Force« benutzt das Gerät die I-Force-Technologie und wird somit über den COM-Port oder per USB angeschlossen. Zunächst fällt der riesige Unterbau des Knüppels auf, der einen gehörigen Platzbedarf hat. Dafür benötigt der »Wingman Force« kein lautes Kühlgebläse.

Vier Knöpfe verteilen sich über den Hebel, die restlichen fünf sitzen wie der Schubregler an der Basis, wo sie mit der zweiten Hand bedient werden. An diese Anordnung kann man sich gewöhnen, der Steuerknüppel selbst mit seinem spitzen Coolie-Hat ist ebenfalls recht ergonomisch, die Schalter lassen sich jedoch nicht so gut erreichen. Neben der wie beim Formula Force sehr guten Software zur Knopfbelegung liegen dem Produkt die Online-Flugsimulation »Warbirds 2.0«, das Rennspiel »Redline Racer« und der noch gar nicht so alte »Wing Commander«-Konkurrent »Descent Freespace« bei – ein paar gute Spiele, die den hohen Preis leicht verschmerzen lassen. (mash)

PC Player Fazit

Von den Rückkopplungs-Effekten wie der Verarbeitung her macht der Wingman Force einen soliden, ordentlichen Eindruck. Der etwas unergonomische Knüppel hingegen ist ein Wermutstropfen im ansonsten leckeren Cocktail von Logitech, der so unterhalb der 80er-Marke bleibt.

PC Player Wertung

Gesamtwertung:

78

Eingabegeräte



Fusion Gamepad

- Gamepad
- **Hersteller:** Thrustmaster
- **Circa-Preis:** 70 Mark

Thrustmaster war noch nie für seine Gamepads bekannt, ein Zustand, den der Hersteller gerne ändern möchte. Als neuestes Produkt bietet er daher das »Fusion Gamepad« an. Das Gerät verfügt über zehn Knöpfe, von denen zwei an der Unterseite angebracht sind. Das Problem der wabbeligen Steuerkreuze umgeht Thrustmaster höchst elegant, indem statt dessen eine Art Kugel eingebaut wurde, die sich wahlweise als Vier-Wege-Schalter oder witzigerweise als Maus-Ersatz konfigurieren läßt. Diese Lösung ist weitaus befriedigender als die meisten anderen Steuerkreuze, reicht jedoch nicht ganz an die wenigen Produkte mit gut austarierten Druckpunkten heran.
Die Schalter bestehen aus Hartplastik, das sich zwar etwas billig anfühlt, ansonsten aber klare, unmißverständliche Schaltungen zuläßt. Unten, wo die Finger ruhen, wurde der Kunststoff etwas aufgerauht, was ein sehr angenehmes Gefühl hinterläßt und für guten Halt sorgt. Insgesamt kommt das Gerät von seinem Erscheinungsbild her jedoch nicht an andere Thrustmaster-Produkte heran, die sich durch massive Stabilität auszeichnen. (mash)

PC Player Fazit

Ein schönes, brauchbares Gamepad, das allerdings eine höhere Fertigungsqualität aufweisen könnte. An die Klasse eines Microsoft Sidewinder-Pads kommt es zwar nicht heran, ist aber nichtsdestotrotz sein Geld wert.

PC Player Wertung

Gesamtwertung: 71





Formula Sprint

- Lenkrad
- **Hersteller:** Thrustmaster
- **Circa-Preis:** 150 Mark

Noch etwas günstiger als das »Nascar Super Sport« fällt dieses Lenkrad aus, das in den USA übrigens unter dem Namen »Nascar Sprint« verkauft wird. Im direkten Vergleich mit dem Konkurrenten aus eigenem Hause fällt das Fazit kurz aus: bessere Befestigung, schlechtere Pedale, schlechteres Lenkrad. Dafür ist es günstiger.
Am Kunststoff-Steuer wurden vier Knöpfe angebracht; wo die Hände zugreifen, haben die Designer einen griffigen Schaumstoff angebracht. Hinter dem Lenker befinden sich zwei analoge Schaltwippen, die auch dringend nötig sind: Die Pedalerie ist nämlich ein Witz. Noch nie haben wir derartig kleine Pedale auf einer so winzigen Basis gesehen. Sie stehen enger zusammen als die im Fußraum eines alten VW Polo und laden geradezu zur Fehlbedienung ein - wenn man sie mal erwischt, denn sie rutschen selbst auf Teppichboden immer hin und her.
Die Befestigung des Gerätes am Tisch hingegen läßt kaum einen Wunsch offen. Das Klammersystem entspricht, bis auf den etwas schmaleren Bau, dem des »Formula Force GT«. (mash)

PC Player Fazit

Hier zeigt sich wieder: Wer ein Thrustmaster-Lenkrad kauft, kann eigentlich nichts falsch machen. Von den wirklich üblen, Gott sei dank aber auch überflüssigen Pedalen abgesehen, erhalten Sie ein sehr schönes Gerät, das jedoch der Konkurrenz nicht unbedingt überlegen ist. Trotzdem bleibt es beim Fazit: empfehlenswert.

PC Player Wertung

Gesamtwertung: 79



Destiny Force Feedback Steering Wheel

- Force-Feedback-Lenkrad
- **Hersteller:** Leda Media Products
- **Circa-Preis:** 300 Mark

Das Destiny-Lenkrad stammt unübersehbar aus dem Konsolenbereich; davon zeugen etwa das Vier-Wege-Steuerkreuz und die Start-Taste auf der Radnabe. Ansonsten verfügt es über acht weitere Knöpfe und eine einzelne, nicht sehr sinnige Schaltwippe. Sie hat eine Mittelstellung und läßt sich daher sowohl vor- als auch zurückdrücken. Eine Pedalerie komplettiert die Ausstattung des I-Force-Feedback-Geräts.
Durch die sehr lange Basis verschlingt das Destiny viel Platz, außerdem ist es seit langer Zeit das erste Produkt in unserem Testlabor, das Werkzeug zur Befestigung benötigt. Zudem ist der Winkel des Rades viel zu flach; Sie haben den Eindruck, einen Lkw zu fahren.
Dazu machten die Konstrukteure den Fehler, Gas - und Bremspedal völlig gleich herzustellen. Sie unterscheiden sich weder in Form noch vom Druckgefühl her. Die Force-Feedback-Effekte sind die schlechtesten, die uns bisher untergekommen sind. Alles scheint aus einer starken Rüttelei zu bestehen, konstant wirkende Gegenkräfte waren nicht zu beobachten. (mash)

PC Player Fazit

Einer muß ja der letzte sein. In einigen Punkten kann das Destiny noch ein »Durchschnittlich« verbuchen, in den meisten liegt es jedoch weit hinter der Konkurrenz zurück. Dies ist das deutlich schlechteste Force-Feedback-Lenkrad, das uns bislang in die Test-Finger geraten ist.

PC Player Wertung

Gesamtwertung: 37

Vergleichstest: Pentium-III-PCs

Pentium, die dritte

Kaum hat man sich an den Pentium II gewöhnt, werden bereits die ersten Komplettsysteme mit dem noch schnelleren Nachfolger angeboten. Wir haben den jüngsten Intel-Sproß auf Hertz und Touren geprüft.

Die flotteste Versuchung, seit es Pentiums gibt, ist wegen der auf jedem Chip eingeprägten, unverwechselbaren ID-Nummer schon beim Start in die Kritik geraten (siehe Kasten »Datenschutz – nein, danke?«, Seite 160). Aber neben einer individuellen »Fahrgestellnummer« zeichnet sich der einst unter dem Codenamen Katmai entwickelte Pentium III auch durch einen zusätzlichen Befehlssatz aus: Neben MMX (beziehungsweise AMDs 3D Now!) treten nun auch die brandneuen »Streaming SIMD Extensions«, kurz SSE, mit 70 Befehlen an, um vor allem 3D- und Multimedia-Anwendungen auf die Sprünge zu helfen.



Der ideale Pentium-III-PC

Die Funktionen eines Prozessors können noch so gut sein, es muß auch Software geben, die davon Gebrauch macht. Hier scheint Intel bezüglich SSE eine deutlich bessere Vorarbeit geleistet zu haben als seinerzeit bei MMX. Windows 98 unterstützt von Haus aus das Umschalten zwischen alten und neuen Registersätzen, DirectX 6.1 sorgt für die Unterstützung seitens der Grafikbibliothek. Für Windows NT ist ebenfalls seit kurzem ein Patch für den Pentium III erhältlich. Welche Programme heute und in Zukunft die SSE-Befehle nutzen, erfahren Sie im Detail aus der Tabelle auf Seite 162. Neben Spielen und Multimedia-Anwendungen finden sich hier auch professionelle Grafik- und 3D-Pakete wie Adobe Photoshop, 3D-Studio-Max, Truespace oder AutoCAD.

Daneben sollte natürlich die gesamte Hardware-Umgebung rund um die CPU auf das hohe Leistungspotential abgestimmt sein. Dies betrifft in erster Linie die Grafikkarte, denn diese ist besonders stark auf die bei 3D-Anwendungen anfallenden Geometrieberechnungen durch den Prozessor angewiesen. Aber auch die Festplatte darf nicht zu langsam sein. Denn was hilft der schnellste Prozessor, wenn eine geringe Transferleistung von der Festplatte in den Hauptspeicher das System ins Stocken bringt? Schließlich sollte bei einem Pentium-III-PC auch am Hauptspeicher nicht gegeizt werden. Besonders grafikintensive Anwendungen, die auch von AGP Gebrauch machen, gehen keineswegs sparsam mit dem Hauptspeicher um. 64 MByte sind das Minimum, die doppelte Dosis wäre aber auch kein Fehler.

Leistungsshow

Wie die PC-Hersteller die Leistungsmöglichkeiten des Pentium III in der Praxis umsetzen, haben wir anhand von vier taufrischen Komplettsystemen untersucht. Mit von der Partie: Dell, JE-Computer, Packard Bell und Waibel. Im Packard Bell Platinum 500 wie auch im Dell Dimension XPS T500 und im Freak Performance von JE Computer arbeitet jeweils eine 500-MHz-CPU. Waibel setzt dagegen mit dem IC-W III auf die derzeit noch wesentlich preiswertere 450-MHz-Variante.

Dell Dimension XPS T500

Aus einem Guß präsentiert sich der Testsieger, der Dell Dimension XPS T500. Mit einer 500-MHz-CPU, 128 MByte Arbeitsspeicher und der 12,9 GByte fassenden IBM DTTA GPX (7200 U / min) läßt der Dell bezüglich Kapazität und Leistung keine Wünsche offen. Das gilt auch für die Grafikkarte. Die STB-Karte mit Riva-TNT-Chipsatz bietet selbst bei anspruchsvollen Spielen reichlich Reserven. So setzt sich der Dimension mit 1764 Punkten beim 3DMark 99 und 1564 Punkten beim Multimediamark 99 souverän an die Spitze.

Optimale Multimedia-Unterstützung gewährleisten zudem das 4,8x-DVD-Laufwerk von Toshiba und die Cinemaster-MPEG-2-Decoder-Karte von Quadrant. Ein Austausch größerer Datensätze kann mit dem eingebauten Zip-Laufwerk erfolgen, für das sich sogar drei Medien im Lieferumfang befinden. Für den Online-Zugang ist der Dell mit einem internen USR-V.90-Winmodem bestens gerüstet.

PC Player Testsieger

Der Dell-PC überzeugt auf der ganzen Linie und bietet eine sehr gute Ausstattung.



Aufgrund seines Midi-Gehäuses geht es im Dell etwas gedrängt zu.

Daneben überzeugen beim Dimension XPS T500 die Verarbeitung und die Konfiguration sowie die gute Zugänglichkeit aller Komponenten. Damit Sie gleich loslegen können, befinden sich »Office 97« (Small Business Edition), »Autoroute Express Europa 98« und eine Demo von »Ultimate DVD« im Lieferumfang. Einzig die Handbücher zur Grafikkarte und zum Mainboard fehlen.
Die gebotene Garantie von drei Jahren bei einem Jahr Vor-Ort-Service ist lobenswert. Da Dell den PC nur mit Monitor ausliefert, haben wir für die Bewertung des 4995 Mark teuren Komplettsystems den Monitorpreis herausgerechnet.

JE Freak Performance

Ein solides und gut ausgestattetes System schickte JE Computer ins Testlabor. Der 500-MHz-Freak-Performance beherbergt 128 MByte Arbeitsspeicher, eine Diamond Viper 550 sowie eine schnelle IBM DTTA-GPX (7200 U / min) mit 10 GByte. Da überrascht es nicht, daß sich das System mit 210 Punkten im SYSmark 98 an die Spitze setzt. Die mit 3DMark 99 ermittelte 3D-Leistung liegt mit 1457 Punkten etwas unter den Erwartungen, die Multimedia-Leistung geht mit 1527 Punkten in Ordnung. Schnell ist auch das Pioneer-DVD-Laufwerk, das mit 6x-DVD-Geschwindigkeit aufwartet. Es fällt jedoch durch Pfeifgeräusche unangenehm auf und geriet beim Lesen unserer Fehler-CD überdurchschnittlich oft aus dem Tritt.



Dank seines Big-Tower-Gehäues bietet der JE Freak die beste Erweiterbarkeit.

Spieler und Musiker werden an der Kombination aus Sound Blaster Live und dem 4 Point Surround Subwoofer-System von Creative Labs ihre Freude haben. Für den Austausch größerer Datenbestände findet sich ein Iomega-Zip-Laufwerk im Tower-Gehäuse.

Blick unter die Haube

Die Technik des Pentium III basiert auf dem Pentium II, was unter anderem bedeutet, daß uns auch der Slot 1 noch eine Weile erhalten bleibt. Genau wie die aktuellen Pentium-II-CPUs kommt der Pentium III in der SECC.2-Bauform (Single Edge Contact Cartridge) daher. Bezüglich der Taktfrequenz startet diese Chipgeneration aber gleich mit 450 und 500 MHz. Im Preis liegt die 450-MHz-Version mit knapp 1000 Mark etwa 100 Mark über dem 450-MHz-Pentium-II-Pendant.
Die Haupterweiterungen im Kern sind der im Januar 1997 eingeführten MMX-Technologie sehr ähnlich. Dabei hat Intel seinerzeit 57 Integer-SIMD-Befehle (Single Instruction Multiple Data) entwickelt, die in Zusammenarbeit mit acht 64-Bit-Ganzzahlregistern vor allem Multimedia-Anwendungen kräftig unter die Arme greifen sollten. Dem Pentium III stehen mit der SSE-Technologie nun zusätzlich acht 128-Bit-Register zur Verfügung, die entsprechend vier Gleitkommazahlen einfacher Genauigkeit (32 Bit) Platz bieten. Zur Berechnung stehen 52 SIMD-FP-Befehle (SIMD Floating Point) bereit. Damit ist wie bei AMDs 3D-Now!-Technologie ein schnelleres Abarbeiten von 3D-Berechnungen durch den Prozessor möglich.
Die theoretische maximale Fließkommaleistung eines Pentium III mit 500 MHz liegt demnach bei satten zwei GFLOPs. SIMD-FP unterstützt die mathematischen Grundrechenarten und komplexe Operationen wie logische Verknüpfungen oder die Umwandlung einer Gleitkomma- in eine Integer-Zahl.
Im Gegensatz zu den klassischen MMX-CPUs, bei denen entweder nur die MMX- oder FP-Einheit rechnen darf, kann der Pentium III MMX- und SSE-FP-Befehle gleichzeitig verarbeiten. Im Vergleich zu AMDs 3DNow! stehen zudem zwei unabhängig voneinander arbeitende Registersätze zur Verfügung, so daß der Prozessor Integer- und Fließkomma-Operationen parallel verarbeiten kann. Darüber hinaus bietet SSE zwölf neue Media- sowie acht neue Speicherbefehle. Die Mediabefehle sind für Multimedia-Programme, die Speicherbefehle vor allem für Anwendungen gedacht, die permanent Daten aus dem Hauptspeicher benötigen.



Im JE Freak Performance befindet sich ein schnelles, aber leider auch lautes 6x-DVD-Laufwerk von Pioneer.

Gut gefallen haben uns auch die Verarbeitung, Konfiguration und Beschriftung. Leider fehlten die Dokumentationen zur Grafikkarte und zum Zip-Laufwerk. Als Software-Zugaben finden sich die »Lotus SmartSuite« sowie mit dem »Lang Master Dictionary« und dem Spiel »Blade Runner« zwei DVD-Titel. Lobenswert die Garantie von drei Jahren.

Packard Bell Platinum 500K

PC Player Preis-Tip

Die Platinum-Serie von Packard Bell ist bekannt für ihre reichhaltige Software-Ausstattung. So findet sich auch bei unserem Testgerät ein reichhaltiger Fundus an Entertainment- und Spiele-Software (siehe Tabelle).

Doch auch die Hardware des nur 3499 Mark teuren PCs hat einiges zu bieten. Neben der schnellen 500-MHz-CPU stecken 128 MByte Arbeitsspeicher und die großvolumige Maxtor Diamond Max 91690D8 mit satten 16,9 GByte im System. Bei der Grafik setzt Packard Bell auf die neue ATI Rage 128 GL AGP mit 16 MByte Bildspeicher. Sinnvoll ist die an der Vorderseite des Gehäuses nach außen geführte IrDA-Diode.



Reichlich Software und eine gute Ausstattung sind die Stärken des Platinum 500K.

Die Gesamtleistung liegt mit 194 Punkten beim SYSmark 98 auf einem hohen Niveau. Die 3D-Leistung der ATI-Karte kann mit 1647 Punkten beim 3DMark 99 ebenfalls überzeugen. Dies gilt auch für die Multimedia-Performance mit 1541 Punkten, ermittelt mit Multimediamark 99.

Extrem schnell zeigt sich die Festplatte beim Applikations-Benchmark AMark. Hier schaufelt der Datenriese sehr gute 5,7 MByte/s über die Ultra-DMA/33-Schnittstelle. Auch das mit 4,8x-DVD-Geschwindigkeit spezifizierte Toshiba-DVD-Laufwerk überzeugt bei der CD-ROM-Leistung mit einem Durchschnittswert von fast 4 MByte/s. Vorbildlich sind die Konfiguration und die Beschriftung. Die gebotenen Leistungen und der günstigen Preis sichern dem Packard-Bell-PC unseren Preistip.



Ideal für den Datenaustausch mit Kleincomputern ist die nach außen geführte IrDA-Diode bei Packard Bell.

Mehr Multimedia

Die neuen Speicherbefehle sollen die beim Abspielen von MPEG-2-Filmen auftretenden Begrenzungen beim L2-Cache ausmerzen. Die dabei anfallenden großen Datenströme bedingen, daß sich der Prozessor die Daten direkt aus den Hauptspeicher holen muß. Eine verkürzte Zugriffszeit auf dem Hauptspeicher ist daher extrem wichtig. Die Mediabefehle sollen mit einer Kombination aus Systembus-Pipelining und Write Combining I/O auftretende Flaschenhälse weiten.

Das Pipelining des Pentium-III-Busses bewirkt einen erhöhten Datendurchsatz auf dem Systembus, der sich durch einen optimierten Datenaustausch zwischen Prozessor und Hauptspeicher ergibt. Das Write Combining I/O bedient sich mehrerer parallelgeschalteter Pufferspeicher, die über ein Burst-Verfahren gleichzeitig ihren Inhalt auf den Bus schicken.

Zur Umsetzung dieser Techniken entwickelte Intel acht neue Speicherbefehle. Diese gliedern sich in die Bereiche Prefetch und Streaming Store. Prefetch sorgt für ein präventives Laden bestimmter Daten vom L2-Cache direkt in die Prozessorregister. Werden solche Daten benötigt, stehen sie unmittelbar zur Verfügung, unnötige Wartezyklen werden vermieden. Beim Streaming Store geht man von der Annahme aus, daß bestimmte Daten nur ein einziges Mal gespeichert werden müssen. Somit werden im L2-Cache befindliche Daten mittels eines Write-Through-Verfahrens in den Hauptspeicher geschrieben, und der L2-Cache ist damit wieder freigegeben. Dies führt dazu, daß im Cache tatsächlich nur die Daten zur Verfügung stehen, die der Prozessor permanent anfragt. Der dritte Bereich, für den zwölf SSE-Befehle bereitstehen, läßt sich unter der Rubrik Multimedia einordnen. Hierunter fällt vor allem das rechenintensive Abspielen und Bearbeiten von MPEG-2-Sequenzen oder Filterfunktionen in Photoshop. Mathematische Funktionen wie die absolute Differenz zweier Werte sind zum Beispiel bestens für die Videokodierung geeignet. Hierbei geht es um die Differenz zweier Bilder und das Abschätzen der Veränderung von Bild n zu Bild n+1. Hier erlaubt SIMD-FP den gleichzeitigen Abgleich von vier Pixeln und somit im Idealfall eine viermal schnellere Datenkompression.

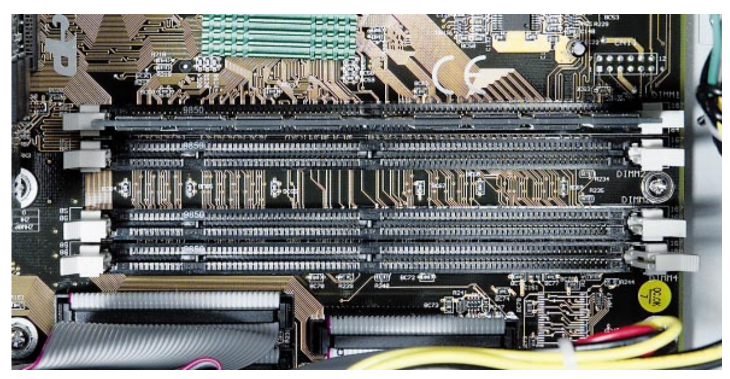
Waibel ICW-III

Für 3995 Mark erhalten Sie beim Systemhaus Waibel ein Pentium-III-450-System mit 128 MByte Arbeitsspeicher, einer Elsa Erazor II mit Riva-TNT-Chipsatz und einer schnellen, mit 7200 Touren drehenden Maxtor Diamond Max Plus mit 10 GByte. Mit diesen schnellen Komponenten wundert es nicht, daß der IC-W III beim SYSmark 98 mit 180 Punkten so manchem 500-MHz-System Paroli bietet.

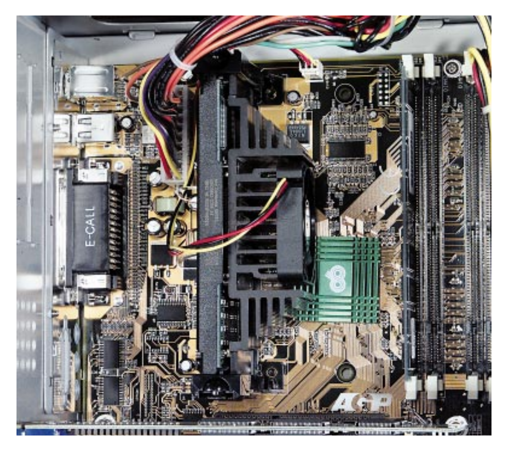


Trotz des 450er-Prozessors kann der Waibel mit manchem 500er-System Schritt halten.

Die extrem prozessorlastigen 3D- und Multimedia-Benchmarks können hingegen nicht mit einem gleichwertigen 500-MHz-PC mithalten, liegen aber dennoch auf hohem Niveau. Die Ausstattung bietet mit einem Elsa Microlink 56k-PCI-


Viel Platz für Speichererweiterungen bieten die vier DIMM-Sockel im Waibel-PC.

Modem, einer Soundkarte TerraTec XLerate und den Quadral-SAM-2500-Aktivboxen hochwertige Komponenten. Einzig das nicht mehr zeitgemäße 2x-DVD-ROM-Laufwerk von Toshiba paßt dabei nicht ganz in das sonst sehr positive Bild des Waibel-PC. Auch die Konfiguration zeigt Schwächen: Im DOS-Mode sind dem ICW-III das DVD-Laufwerk und die Maus unbekannt, die Sondertasten der Multifunktionstastatur waren unter Windows ebenfalls nicht eingerichtet. Als Software-Beigaben liegen dem System »StarOffice« für Windows und Linux bei. Die Garantie ist mit drei Jahren großzügig bemessen, die gebührenfreie Hotline ist einzigartig.


Mehr Leistung erfordert mehr Platz. Verglichen mit den ersten Pentium-Chips ist der Pentium III ein wahres Monster.

Datenschutz – nein, danke?

Neben den Hardware-Erweiterungen hat Intel dem Pentium III auch eine ID-Nummer spendiert, die während des Herstellungsprozesses jedem Die eingeprägt wird. Diese ist nachträglich nicht veränderbar und für jeden Prozessor eindeutig festgelegt. So kann Intel über die ID sogar feststellen, von welchem Wafer das Die eines Prozessors stammt. Die Identifikation einer vorgegebenen Taktfrequenz, die von der Industrie seit längerem gefordert wird, ist damit jedoch nicht möglich.

Auch Intel kann nicht garantieren, daß in der Masse der ausgelieferten Prozessoren eine bestimmte ID doch mehrmals vorkommt. Denn den Fall, daß ein Bit nachträglich umkippt, kann eben niemand mit Sicherheit ausschließen.

Unter Beschuß ist die Firma Intel geraten, weil über eine Abfrage der ID, beispielsweise über das Internet, jeder Pentium-III-Anwender eindeutig identifizierbar wäre. Damit ist zum Beispiel das Surf-Verhalten nachvollziehbar. Datenschützer sehen darin eine große Gefährdung des Schutzes persönlicher Daten und der Privatsphäre.

Vorteile kann die ID hingegen bei der Abwicklung von Geschäften im Internet (E-Commerce) bieten, da die ID in Verbindung mit einem Paßwort als Benutzerkennung zum Einsatz kommen kann. Auch könnten damit gestohlene Prozessoren oder Rechner mit dem Pentium III identifiziert werden.

Intel hat aus den Vorwürfen der Datenschützer die Konsequenz gezogen und fordert nun Händler und OEMs dazu auf, PCs nur mit einer ausgeschalteten ID-Kennung auszuliefern. Dafür sorgt eine Option im BIOS, welche die Kennung von vornherein ausschaltet. Wer die Kennung einschalten will, kann diese im BIOS aktivieren. Für die ersten Pentium-III-Systeme, die wie unsere Testgeräte noch nicht mit dieser BIOS-Option ausgestattet sind, bietet Intel unter www.intel.com/pentiumiii/utility.htm ein Tool im Internet an, mit dem Sie die Kennung nachträglich ausschalten können. Dieses baut der Anwender entweder in die AUTOEXEC.BAT oder in den Autostart-Ordner ein.

Intel weist dabei ausdrücklich darauf hin, daß sich eine einmal ausgeschaltete ID nicht mehr einschalten läßt. Doch was über Software deaktivierbar ist, kann aller Voraussicht nach auch wieder eingeschaltet werden. Daher ist es wohl nur eine Frage der Zeit, bis Hacker über das Netz eine ausgeschaltete ID ausspionieren. Uns scheint der Weg über das BIOS sicherer zu sein, weshalb Pentium-III-Anwender der ersten Stunde auf jeden Fall nach einem BIOS-Update für ihr Mainboard Ausschau halten sollten.

Test-Fazit

Wenn Sie heute einen PC der oberen Leistungsklasse kaufen, sollten Sie zu einem Pentium-III-PC greifen. Der Preisunterschied von 200 bis 300 Mark zu einem gleichwertig ausgestatteten Pentium-II-Rechner gleicher Taktfrequenz lohnt auf jeden Fall, auch wenn die Systemleistung bei Standardanwendungen nicht unbedingt höher ausfällt. Der Grund: Intel hat im Fall von SSE deutlich bessere Vorarbeit geleistet als seinerzeit bei MMX. DirectX 6.1 unterstützt SSE, und zahlreiche, auch populäre Software-Titel sind bereits jetzt oder in Kürze dafür erhältlich. Speziell bei den Spielen ist eine große Akzeptanz und schnelle Adaption von SSE zu erwarten – ähnlich wie bei AMDs 3D-Now!-Technologie. Hier sind bei optimaler Anpassung doppelt so hohe Frame-Raten möglich. Ob sich jedoch die von Intel propagierten 3D-Internet-Anwendungen, die die Berechnungen auf den PC auslagern, in kurzer Zeit durchsetzen werden, ist trotzdem fraglich. Die Steigerungen im MPEG-Bereich liegen mit zehn Prozent unter den Erwartungen.

Im Testlabor gaben die Systeme von Dell und Packard Bell insgesamt die beste Vorstellung. In puncto Ausstattung und Systemleistung liegen beide PCs weit vorne. Der Packard Bell glänzt mit einem reichhaltigen Software-Angebot und dem sehr günstigen Preis, weshalb wir ihm den Preistip verleihen. Der Dell Dimension XPS T500 überzeugt auf der ganzen Linie und verläßt das Labor folgerichtig als Testsieger. Nur wenig schlechter ausgestattet, können auch die Systeme von JE-Computer und Waibel beachtliche Leistungen vorweisen. Der JE Freak Performance geht als schnellster Rechner aus dem Testfeld hervor und bietet ein gutes Preis-Leistungs-Verhältnis. Der Waibel IC-W III bietet für ein 450-MHz-System sehr gute Leistungen, muß sich aber wegen dem 2x-DVD-Laufwerk und seiner Konfiguration Kritik gefallen lassen. (Frank Klinkenberg-Haaß*/md)

** Frank Klinkenberg-Haaß ist stellvertretender Chefredakteur des PC Magzines.*

Testverfahren und Ergebnisse

Beim Test der Pentium-III-PCs setzen wir neben den Standard-Benchmarks für die Ermittlung der Systemperformance auch spezielle 3D- und Multimedia-Benchmarks ein, die von den neuen Funktionen des Pentium III Gebrauch machen. Alle Tests fahren wir in einer Auflösung von 1024 mal 786 und 16-Bit-Farbtiefe. Um den Leistungsvorteil des Pentium III bewerten zu können, haben wir zudem Tests mit einem Standard-Pentium-II durchgeführt und die Ergebnisse im Diagramm »Pentium II gegen Pentium III« für Sie zusammengefaßt.

Systemperformance

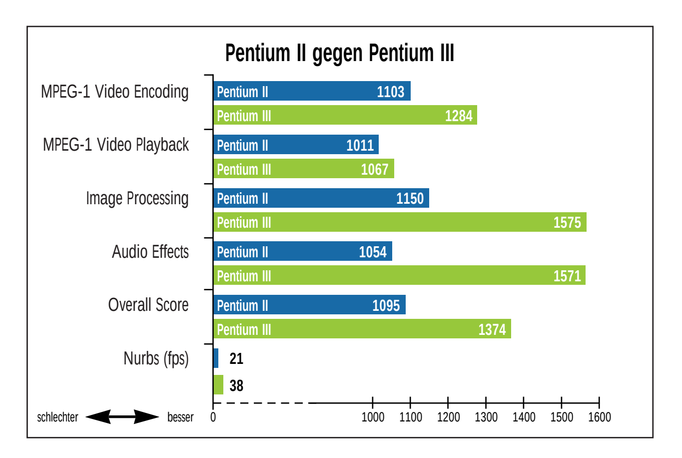
Die Systemperformance ermitteln wir mit dem Applikations-Benchmark SYSmark 98. Mit SYSmark 98 präsentiert die Business Applications Performance Corporation, kurz BAPCo, den Nachfolger des bewährten SYSmark 32. Alle darin enthaltenen Anwendungen existieren real und sind auf dem Markt erhältlich. Die Auswertung erfolgt als Gesamtergebnis und wird in Punkten angegeben. Je höher der erreichte Wert, desto schneller ist das getestete System.

Multimedia Mark99

Mit diesem Benchmark von Futuremark ermitteln wir die Multimedia-Performace der Grafikkarte wie auch des Gesamtsystems. Es werden nacheinander MPEG-1-Video-Encoding-, MPEG-1-Video-Playback-, Bildbearbeitungs- und Audiosequenzen abgespielt. Zur Leistungsbeurteilung wird für jede Anwendung ein Zahlenwert ermittelt und in einem Gesamtwert zusammengefaßt. Da der Multimedia Mark99 bereits die neuen Multimedia-Befehle des Pentium III unterstützt, läßt sich mit diesem Test auch der Performance-Gewinn gegenüber einem gleich getakteten Pentium-II-PC ermitteln.

3DMark99

Dieser ebenfalls von Futuremark entwickelte 3D-Benchmark bietet alle Möglichkeiten, um die Performance und Qualität einer Grafikkarte beurteilen zu können. Neben praxisnahen Spiele-Sequenzen werden umfangreiche 3D-Funktionen wie Fill Rate, Filtering Speed und Texture Rendering untersucht.



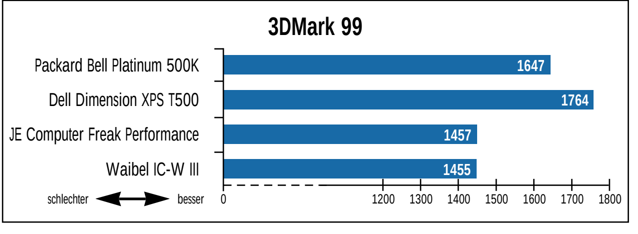
Neben einer Gesamtpunktzahl bietet der sogenannten Result-Browser auch eine Beurteilung der Bildqualität.

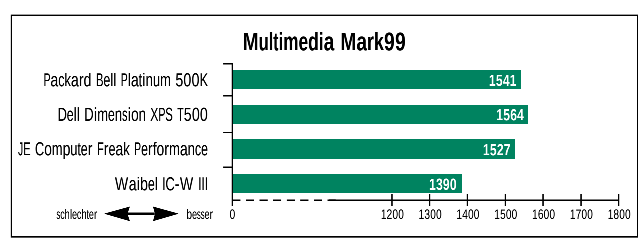
Nurbs Splines

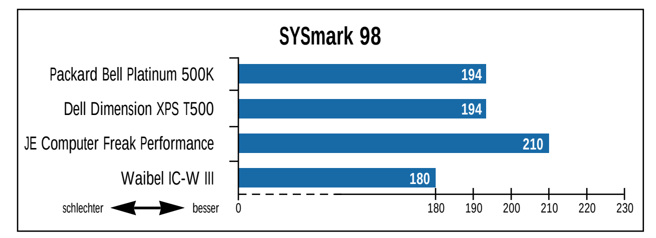
Intel möchte mit den neuen 3D-Befehlen des Pentium III neben einer Beschleunigung von 3D-Spielen auch 3D-Anwendungen über das Internet auf die Sprünge helfen. Dazu sollen neben den Koordinaten eines 3D-Objektes (VRLM-Anwendungen) auch Informationen über die Formen von Objekten übertragen werden. Diese werden von sogenannten Nurb-Splines (Non Uniform Rational B-Splines) als mathematische Formeln an den PC übertragen. Auch wenn die Formeln nur wenig Bandbreite im Internet beanspruchen, sind die für den PC anfallenden Arbeiten sehr rechenintensiv. Hier sollen die 3D-Funktionen des Pentium III einspringen und eine Darstellung komplexer 3D-Animationen in Echtzeit erlauben. Über ein Browser-Plug-in mit SSE-Unterstützung ermitteln wir exemplarisch den Performancegewinn gegenüber einem Pentium II.

Fazit

Bezüglich der Systemperformance verhält sich ein Pentium-III-PC nicht anders als ein Pentium II. Bei den 3D-Tests ist neben dem Prozessor die Leistung der Grafikkarte entscheidend. Hier liegen die PCs mit Riva-TNT-Karte klar vor. Auch der Packard Bell mit seiner ATI Rage 128 hält dabei gut mit. Die Multimedia-Tests sind extrem prozessorlastig, weshalb sich deutlich der Unterschied zwischen der 450- und der 500-MHz-CPU bemerkbar macht. Die Steigerungen eines 450-MHz-Pentium-III gegenüber einem identisch getakteten Pentium II liegen zwischen fünf (Video Playback) und 50 Prozent (Audio- und Bildbearbeitung).







DIE TABELLE





So haben wir getestet

Gesamtwertung
Die Gesamtwertung der Pentium-III-PCs setzt sich aus den Punkten Gesamtleistung, Ausstattung, Verarbeitung und Service zusammen. Daneben erfolgt eine Bewertung des Preis/Leistungsverhältnisses, das sich aus dem Endkundenpreis ohne Monitor und der Gesamtleistung zusammensetzt.

Gesamtleistung
Die Gesamtleistung geht zu 50 Prozent in die Gesamtwertung ein. Sie setzt sich zusammen aus dem Sysmark98 (30%), den 3D- und Multimedia-Benchmarks (3DMark 99, Multimedia Mark 99 mit je 30%) sowie den Datenraten aus dem Festplattentest Amark (10%).

Ausstattung
Die Ausstattung geht zu 20 Prozent in das Gesamtergebnis ein. Hier berücksichtigen wir sämtliche Komponenten im PC, angefangen von der Anzahl der Schnittstellen bis hin zum Prozessor oder zusätzlicher Peripherie. Auch der Grafikkartenspeicherausbau sowie die Festplattenkapazität und die Erweiterbarkeit (freie PCI-/ISA-Slots, freie Einbauschächte) kommen zum Zuge. Die mitgelieferte Software (neben dem Betriebssystem meist Office-Anwendungen und Spiele) fließt ebenfalls ein.

Verarbeitung
Auch die Verarbeitung schlägt im Gesamtergebnis mit 20% zu Buche. Hier legen wir besonderes Augenmerk auf die Qualität des Gehäuses, die Verlegung der Kabel und die Zugänglichkeit der Komponenten.
Auch die Beschriftung der Schnittstellen, die allgemeine Bedienung sowie die Konfiguration des Betriebssystems (Treibereinbindung) fließen mit ein.

Service
Neben der Garantiezeit und dem Internetangebot geht es hier um Dinge wie die Hotline (Kosten) und zusätzliche Serviceleistungen wie zum Beispiel ein angebotener Vor-Ort-Service.

Produkt:	Packard Bell Platinum 500K	Dell Dimension XPS T500	JE Computer Freak Performance	Waibel IC-W III
Preis:	3500 Mark	5000 Mark mit Monitor	3800 Mark	4000 Mark
Info:	Packard Bell NEC Europe 81245 München	Dell Computer 63225 Langen	JE-Computer Enders 13435 Berlin	Systemhaus Waibel 76275 Ettlingen
Internet:	www.packardbell-europe.com	www.dell.de	www.je-computer.de	www.waibel.de
Gehäusebauform:	Midi-Tower	Midi-Tower	Big-Tower	Midi-Tower
Mainboard:				
Hersteller:	Micro Star	Intel	MSI	Chaintech
Bezeichnung/Formfaktor:	MS-6119/ATX	E13976, OEM/ATX	MS-6119/ATX	6BTM/ATX
Prozessor:	Intel Pentium III 500	Intel Pentium III 500	Intel Pentium III 500	Intel Pentium III 450
CPU Kühler:	aktiv	passiv	aktiv	aktiv
BIOS-Hersteller:	AMI	Phoenix	Award	Award
Chipsatz:	Intel 440 BX	Intel 440 BX	Intel 440 BX	Intel 440 BX
PCI-Slots (gesamt/belegt):	4/2	5/3	4/1	4/2
ISA-Slots (gesamt/belegt):	3/0	1/0	3/0	3/0
AGP-Slot (gesamt/belegt):	1/1	1/1	1/1	1/1
inst./max. Speicher:	128/384 MByte	128/384 MByte	128/768 MByte	128/512 MByte
Speichertyp/Takt:	SDRAM/100 MHz	SDRAM/100 MHz	SDRAM/100 MHz	SDRAM/100 MHz
DIMM-Sockel gesamt/belegt:	3/1	3/1	3/1	4/1
Schnittstellen: parallel/seriell:	1/2	1/1	1/2	1/2
Busmaus/Bustastatur:	1/1	1/1	1/1	1/1
E-IDE-Schnittstellen:	2	2	2	2
IrDA/herausgeführt:	1/1	0/0	1/0	1/0
USB/herausgeführt:	2/2	2/2	2/2	2/2
Grafikkarte:				
Hersteller/Typ:	ATI Rage 128	STB, OEM-Karte	Diamond Viper 550 AGP	Elsa Erazor II
Grafikchip/AGP-Mode:	ATI Rage 128 GL AGP/2x	nVidia Riva TNT/2x	nVidia Riva TNT/2x	nVidia Riva TNT/2x
RAM-DAC (Frequenz)/ Speichertyp:	250 MHz/SDRAM	250 MHz/SDRAM	250 MHz/SDRAM	250 MHz/SGRAM
inst./max. Videospeicher:	16/16 MByte	16/16 MByte	16/16 MByte	16/16 MByte
max. Auflösung bei 85 Hz (Farbtiefe):	1600 x 1200 (24 Bit)	1600 x 1200 (16 Bit)	1920 x 1080 (16 Bit)	1600 x 1200 (32 Bit)
zusätzl. Anschlüsse:	AMC	Digital Video Port	VIP-Connector	VIP-Connector
Massenspeicher: Festplatte:	Maxtor DiamondMax 91690D8	IBM Deskstar DTTA-371290	IBM Deskstar DTTA-371010	Maxtor DiamondMax Plus 91000D8
Kapazität (*fdisk*):	16 120,0 MByte	12 394,0 MByte	9 641,0 MByte	9 514,0 MByte
CD-ROM/DVD-Laufwerk:	Toshiba SD-M1202	Toshiba SD-M1202	Pioneer DVD-A03S	Toshiba SD-M1102
Geschwindigkeit:	4.8x DVD-ROM	4.8x DVD-ROM	6x DVD-ROM	2x DVD-ROM
Zusätzliche Hardware:				
Soundkarte:	Aztech PCI 288-Q3D II	Turtle Beach Montego II A3D	Creative SB Live! Value	TerraTec XLerate
Soundchip/Bustyp:	Trident 4DWAVE-NX/PCI	Aureal Vortex 2 AU8830A2/PCI	Creative EMU10K1-ECF/PCI	Aureal VortexAU8820B2/PCI
Boxen (Hersteller/Typ):	keine	Altec Lansing ACS 495, 2 Satelliten und Subwoofer	Creative PC Works Surround Subwoofer System	Quadral SAM 2500 aktiv
Tastatur (Hersteller, Typ):	Packard Bell, FDA-116C	Dell, AT102DW	Cherry, G83-6105	Lite On, SK-2500-2D
Maus (Hersteller, Typ):	Logitech, M-S48	Logitech, MouseMan Wheel M-CW47	Microsoft, IntelliMouse 1.1A	Logitech, M-S35
Zusatzkarten/-Laufwerke:	Modemkarte Aztech MDP3858V-E	Quadrant Cinemaster, USR Winmodem V.90 PCI, Iomega ZIP-100 ATAPI intern	Iomega ZIP-100 ATAPI intern	Elsa MicroLink 56k-PCI, gedämmtes Gehäuse
Software:				
Betriebssystem:	Windows 98	Windows 98	Windows 98	Windows 98
Office-Anwendungen:	Word 97, Works 4.5	Office 97 SBE (2 CD)	SmartSuite Millennium (CD)	StarOffice 5.0 (CD), StarOffice 4.0 Linux (CD)
Preis/Leistung:	100	90	80	70
Leistung (25%):	90	90	90	70
Kompatibilität (25%):	90	100	90	70
Funktionalität (25%):	90	80	70	70
Dokumentation (25%):	60	90	60	70
Gesamtwertung	**85**	**90**	**80**	**71**

Pentium III – optimierte Spiele und Anwendungen

Hersteller	Produkt	vorläuf. Erscheinungstermin
Adaptive Media	Envision 3D/Katmai	April '99
Adobe Systems Inc – Business	PhotoShop 5.0 Katmai Plug-In	März '99
Adobe Systems Inc – Business	Picasso (host based printing)	März '99
Adobe(R) Systems, Inc. – Consumer	PhotoDeluxe(R) Home Edition 3.1	Februar '99
Angel Studios	T-Rex	März '99
Arepa	Arepa Broadband	Januar '99
Autodesk – U.S.	AutoCAD R15	April '99
Autodesk Inc., Kinetix, Div.	3D Studio Max 3.0	Juni '99
Avid Technology Inc.	Avid Cinema for Windows(TM) V1.1	März '99
Brilliant Digital Entertainment	Superman	Juni '99
Caligari Corporation	trueSpace 4.5	April '99
CrystalGraphics	3D Sensations (for presentations) Version 2.0	April '99
Data Design Interactive – Halesowen	RockRaiders	Juni '99
Data Translation	Broadway Katmai Showcase Demo for Video	April '99
Digital Image Design	Wargasm	Dezember '98
Dragon Systems, Inc.	Naturally speaking 4.0	März '99
Electronic Arts-Tiburon Entertainment Div.	Madden NFL(TM) 99	September '98
Equilibrium	DeBabelizer(R) 5.0	Juni '99
Fine.com Corporation	Autobytel – VR Showroom	März '99
GameFX Inc.	Brunswick First Strike Bowling	Juni '99
Gremlin Interactive Limited	Buggy	September '98
Gulfnet Communications Co. Ltd. – Tokyo	GroupCast v2.0	Juli '98
Haptek	Virtual Friend Version 1.K	Januar '99
Hybrid Holding, Oy – HH Ltd.	SurRender 3D API	Dezember '98
Ideaworks	Lightscape DirectX	Februar '99
Interplay Productions(TM)	Powerboat 2 (Arcade)	Mai '99
Interplay Productions(TM)	VR Baseball(TM) 2000	November '98
ITeX, Inc. aka `Integrated Telecom Express`	ITeX Scalable ADSL Modem	März '99
Katrix	Web Character Creator	Februar '99
Knowledge Adventure, Inc.	Laboratory of Dr. Brain	Juni '99
Learn Technologies Interactive – Haemimont OOD	Adventure Maker	Juni '99
LivePix Company, The	LOONEY TUNES(TM) Photo Print Studio(TM)	September '98
LucasArts(R) Entertainment Co.	Indiana Jones Action Adventures 3D	September '99
Macromedia – San Francisco	Director 7.0	Januar '99
Macromedia – San Francisco	Shockwave 7.0	Dezember '98
MetaCreations(R), Corp.	Kai`s Photo Soap 2	Dezember '98
MetaCreations(R), Corp.	Tribecca	Juni '99
MGI Software(R)	MGI MaxMedia (formerly Digital VCR)	März '99
Microsoft(R) – (Consumer)	Deco 2.0	Juni '99
Millennium Rush	Dance Studio (Katmai Title)	Oktober '98
Millennium Rush	labyrinth demo -katmai demo program	April '99
MKEN Co,.ltd.	TwinVQ digital water marking	März '99
Network Associates	Active Firewall	März '99
Network Associates	Net Shield	Februar '99
Network Associates	Virus Scan 4.5	Februar '99
Network Associates	ZAC	März '99
Obvious Technology	Obvious Technology Product	Februar '99
OZ Interactive Inc. – San Francisco (978)	Fluid 3D	Januar '99
Parallel Graphics	Distant Learning Demo	Januar '99
Pixel Multimedia	Arena Seed Disk	Mai '99
Protozoa	Alive Player 1.0	März '99
PST	InterMarket (TM)3D	September '98
Rage Software PLC (Rage Games Ltd.)	Dispatched (formerly Dog Rider)	September '98
Rage Software PLC (Rage Games Ltd.)	Expendable	Dezember '98
Sabre Technology Group	Imagine Agent(TM)	März '99
Seer Systems, Inc.	Seer Music 2	März '99
Shells Interactive Film Art	3D Dreams 2.0	Januar '99
Shiny Entertainment, Inc.	Sacrifice	Juni '99
Silicon Graphics, Inc (Cosmo Software)	Cosmo Worlds 2.0	März '99
Staccato Systems, Inc.	SynthBuilder	Januar '99
Staccato Systems, Inc.	SynthCore	Januar '99
Steinberg Soft and Hardware GmbH	Cubase VST 3.7	März '99
Superscape(R) – UK	Premium Class Travel	März '99
TERC	Yoiks! Ultra	März '99
TerraGlyph Interactive Studios	Toonenstein: Dare To Scare	April '99
UbiSoft Divertissement Inc. – Montreal	Playmobil Alex at the Farm- Green Katmai	Juni '99
UbiSoft Divertissement Inc. – Montreal	Playmobil Laura's Happy Adventure-Pink Katmai	Juni '99
Ulead Systems, Inc.	Photo Express 2.0	Juni '98
Visible Decisions, Inc.	SeeIT 2.0	August '98

Preview: 3D-Grafikkarten der neuesten Generation

Zauber-künstler



Gleich drei neue Grafikkarten mit Voodoo3-Chipsatz wollen die Meßlatte in Sachen Grafikbeschleunigung ein ganzes Stück höher legen. Und vom »Savage4« aus dem Hause S3 gibt's ebenfalls schon erste Informationen.

Historisches

Vor gerade mal zwei Jahren sorgte das unauffällige Kürzel 3Dfx in der PC-Spieleindustrie für Furore. Genauso wie die Soundblaster-Karte bei ihrem Erscheinen einen neuen Standard ins Leben rief, löste der Hersteller 3Dfx innerhalb kürzester Zeit einen Run auf 3D-Beschleunigerkarten aus. Plötzlich wurde die Zeitspanne bis zur Anschaffung eines neuen Prozessors größer, denn schließlich mußte der zuvor die Hauptlast grafischer Berechnungen schultern und im Zeitalter der verspielten Präsentationswunder erwies sich die CPU zunehmend als Leistungsbremser vom Dienst. Bei vielen 3D-Spielen entlastete der Voodoo1-Chip den Prozessor weitestgehend von grafischen Berechnungen und zauberte darüber hinaus bis dato ungesehene Grafikeffekte auf den Monitor – und das zu einem weitaus günstigeren Preis als eine neue CPU. Ein Jahr später kam der Nachfolger Voodoo2 heraus, der wiederum bessere Ergebnisse zutage förderte. Die Pentiums der ersten Generation konnten allerdings noch nicht die volle Leistung aus diesem Chip kitzeln, dazu brauchte es schon ein Pentium-II-System. Dank der zunehmenden Verbreitung schneller Pentium-II-Systeme stieß auch der Voodoo2-Chip sehr schnell auf wachsende Begeisterung. Da jedoch die Konkurrenz bekanntlich nie schläft, zündet 3Dfx nun die nächste Beschleunigungsstufe: die Grafikkarte mit Voodoo3-Chip.



Voodoo3-Chips arbeiten erneut mit 16-Bit-Rendering – 3Dfx legt Wert auf Geschwindigkeit, weniger auf Grafikqualität.

Die drei Musketiere

Nicht nur ein einzelner Voodoo3-Chip, nein, gleich drei neue Kandidaten schicken sich an, den Vorgänger in den wohlverdienten Ruhestand zu schicken. In der Leistung dabei ganz unten anzusetzen ist der ausschließlich für den OEM-Markt bestimmte **Voodoo3-2000**. Das bedeutet im Klartext, daß Sie diesen Chip nicht separat erwerben können, sondern nur in einigen speziellen PC-Komplettsystem wiederfinden werden. Eine Verkaufsversion wird es dafür vom System **Voodoo3-3000** geben, der sich in erster Linie an Besitzer älterer Voodoo-Karten richtet. Bei seinem dritten Trumpf, dem **Voodoo3-4000**, hält sich 3Dfx bisher noch bedeckt, was die technischen Innereien betrifft. Fest steht, daß sich dieser Chip an jene »Speed-Freaks« richtet, die sich für jeden dazugewonnenen Frame unendlich dankbar zeigen.

Die Auflösung von Voodoo3-Grafikkarten ist erst bei 2048x1536 Pixeln am Limit.

Technik-Durchblick

Nun zu den technischen Daten der beiden Zauberkünstler **Voodoo3-2000** respektive **Voodoo3-3000**, die so einiges gemeinsam haben: Beide sind keine PCI-Add-on-Steckkarten, sondern AGP-Karten mit 2D- und 3D-Funktionen. Optimiert für Intels 400 LX/BX AGP-Chipsatz weisen sie zudem SGRAM- oder SDRAM-Speicher mit bis zu 32 MByte RAM auf. Weiterhin wird

eine systemübergreifende Funktionalität mit der Unterstützung für die Betriebssysteme Windows 95/98/2000, MAC-OS, Unix und Linux angestrebt. Unter der Lupe betrachtet, kommt der Voodoo2-2000 mit einer Taktfrequenz von 125 MHz und einem 300 MHz schnellen RAMDAC (ein Digital-Analogwandler auf der Grafikarte) daher, während der Voodoo3-3000 mit 183 MHz getaktet ist und einen 350 MHz flotten RAMDAC an Bord hat. Mit letzterem erreicht der Voodoo3 die Maximal-Auflösung von 2048 mal 1536 Pixeln bei einer Refresh-Rate von 75 Hz. Letztes und interessantestes Pferd im Stall ist der **Voodoo3-4000**, der Intels Camino-Chipsatz (440JX) und AGP4X unterstützt. Entgegen anderslautender Gerüchte ist jedoch zum Glück kein Camino-Chipsatz inklusive AGP4X nötig, um die neueste Voodoo-Karte auf Touren zu bringen. Außerdem werden Vodoo3-4000-Grafikkarten sowohl im AGP- als auch im PCI-Steckkartenformat erscheinen. Somit sind auch die Anhänger des 3D-Add-on-Prinzips zufriedengestellt, da so bereits vorhandene 2D-Karten nach wie vor in den PCs verweilen dürfen.





Die schlauen Köpfe hinter 3Dfx: Greg Ballard, Präsident (links), und der Entwicklungsleiter Brian Bruning.



Das 3Dfx-Logo wird alleiniges Markensymbol auf Voodoo3-Verpackungen sein.

Über einen genaueren Erscheinungstermin dieser Karte kann vorläufig nur spekuliert werden; fest steht bislang nur, daß die 2000er und 3000er Modelle »Anfang April, eher sogar früher« ihren Auftritt haben werden. Dies meint zumindest 3Dfx-Chef Greg Ballard – und der muß es ja wissen.

Hinter den Kulissen

Ende letzten Jahres wurde der Deal bekannt: 3Dfx kaufte STB, einen der führenden Hersteller und Distributor preisgekrönter Multimedia-Produkte. In Amerika ganz groß, in Europa bekannt, aber in Deutschland ohne Niederlassung. Was also ist 3Dfx' zukünftige Strategie? Laut Aussage des Developer Relations Managers Brian Bruning ist 3Dfx noch immer auf der Suche nach einem Geschäftspartner im deutschsprachigen Raum, der den Support, Vertrieb und gegebenenfalls die Produktion übernimmt. Alle 3Dfx-Voodoo3-Grafikkarten erscheinen übrigens ausschließlich mit dem 3Dfx-Label auf der Verpackung. Für Diamond und Creative sieht die Zukunft in Sachen Voodoo momentan noch recht mau aus, Guillemot und Elsa dagegen scheinen laut 3Dfx-Präsident Graig Ballard schon bessere Karten zu haben. Die Verhandlungen sind also immer noch im Gange, wobei nicht mehr viel Zeit bleibt, wenn 3Dfx wirklich im April seine neuen Produkte an den Mann bringen will. Das oberste Ziel von 3Dfx ist es jedenfalls, ein Standbein im hart umkämpften 3D-Grafikkartenmarkt zu haben, das auf einen allseits bekannten Markennamen à la Intel hinausläuft. Neben dem OEM- und Einzelhandel stößt 3Dfx in Zukunft auch in den Markt der Notebooks, Settop-Boxen und Handheld-Konsolen vor.

Rivalität: NVIDIA Riva TNT2

Der Grafikchip-Hersteller Nvidia (aktuellstes Produkt: Riva TNT) brütet momentan über einer neuen Chipentwicklung, die etwa bis zur Jahresmitte abgeschlossen sein wird. Der mit dem Namen **Riva TNT2** getaufte Neuling soll den Riva-TNT-Chip in praktisch jeder Beziehung übertrumpfen: Neben 32 MByte RAM Arbeitsspeicher ist ein 24-Bit-Z-Buffer und die Unterstützung für Intels AGP4X angepeilt. Der Hoffnungsträger peilt dabei vor allem eine höhere Leistung, mehr Detailreichtum sowie eine bessere Bildqualität an. So



Eine Textur mit mageren 256x256 Pixeln (Savage 4)



512x512 Pixel lassen schon etwas mehr erkennen. (Savage 4)



Besser geht's nicht: die Textur mit hochauflösenden 2048x2048 Pixeln (Savage 4)

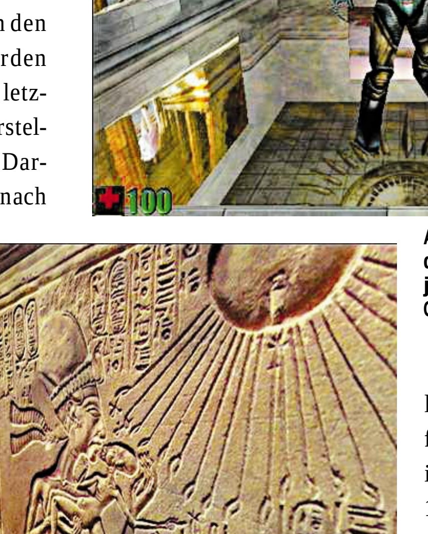
Neue Grafik-Chips im Vergleich

Grafikkarte	Speicher	RAMDAC	Grafikchip-Taktfrequenz	Leistung in Megatexel/Sekunde	Pixelfüllrate
Voodoo3 2000	max. 32 MByte	300 MHz	125 MHz	250 Megatexel/s	125 Megapixel/s
Voodoo3 3000	max. 32 MByte	350 MHz	183 MHz	366 Megatexel/s	183 Megapixel/s
Voodoo2 SLI	12 MByte x 2	125 MHz	90 MHz	360 Megatexel/s	180 Megapixel/s
Voodoo2	12 MByte	125 MHz	90 MHz	180 Megatexel/s	90 Megapixel/s
Voodoo Banshee	16 MByte	250 MHz	100 MHz	100 Megatexel/s	100 Megapixel/s
S3-Savage 4 GT	16 MByte	300 MHz	125 MHz	bisher keine Daten bekannt	125 Megapixel/s
S3-Savage 4 Pro	32 MByte	300 MHz	143 MHz	bisher keine Daten bekannt	140 Megapixel/s

werden noch in diesem Jahr erscheinende Grafikkarten eine Pixel- und Texelfüllrate von 250 Millionen Pixeln / Texel pro Sekunde erreichen. Zum Vergleich: Die Voodoo3-3000 Karten wollen zwar mit 366 Millionen Texel pro Sekunde protzen, deren Pixelfüllrate beträgt allerdings gerade mal 183 Millionen Pixel. Erheblichen Nachholbedarf sieht Nvidia außerdem in den Bereichen Multitexturierung (zwei oder mehr Texturen werden miteinander vermischt) und Frame-Buffer-Tiefe. Gerade in letzterer Disziplin ist ein Trend in Richtung Echtfarben-Darstellung erkennbar, was natürlich zu einem Einbruch in der Darstellungsgeschwindigkeit führt und somit das Verlangen nach schnelleren Grafikchips mit größerem Speicher auslöst. Die angesagten 32 MByte Speicher klingen zwar schon nach ganz schön viel, das Ende der Fahnenstange ist aber dennoch bei weitem noch nicht erreicht. Denn die nimmersatten Nvidia-Entwickler liebäugeln jetzt bereits mit einer (noch zu entwickelnden) Grafikkarte, die über satte 64 MByte Speicher gebieten soll - allzu teuer dürfte der Speicherprotz dennoch nicht zu Buche schlagen, denn schließlich befinden sich die Speicherpreise bereits seit geraumer Zeit im steten Sinkflug.



Auch der Savage4 beherrscht die Texturkompression, diesmal jedoch mit bis zu 32 MByte Grafik-Speicher.



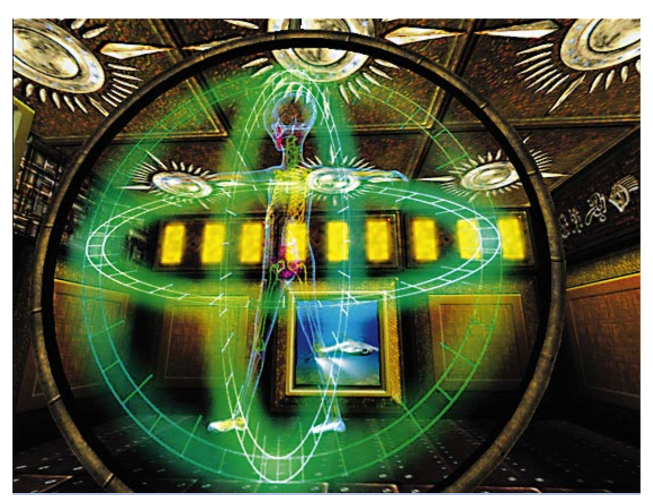
Dies ist nicht etwa Bump-Mapping, sondern eine Textur der Größe 2048x2048. (Savage 4)

Da Nvidia bekanntlich voll auf DirectX setzt, wollen sie mit der Riva TNT 2 natürlich auch die Möglichkeiten der Microsoft-Programmierer-Schnittstelle voll ausschöpfen. Neue hardwaregesteuerte Effektmöglichkeiten der DirectX-Version 7 wie Transforming, Lightning und Skinning will sich Nvidia jedenfalls zunutze machen. Diese Effekte mußten vorher zum Teil softwareseitig generiert werden, was dem Prozessor eine höhere Last aufbürdete; nun befinden sie sich auf dem Grafikchip selbst. Ein weiteres neues Feature ist das sogenannte »Hardware Cubic Environment Mapping«, das eine Weiterentwicklung des Bump-Mapping-Effekts darstellt (Der Bump-Mapping-Effekt erzeugt eine uneben wirkende Texturoberfläche).

Die Konkurrenz: S3-Savage4

Im März letzten Jahres stellte der Grafikkarten-Hersteller S3 den Savage3D vor, der seiner Konkurrenz einen Schritt voraus war, da hier erstmals Texturkompression eingesetzt wurde. Trotzdem liegen diese Karten bis heute wie Blei in den Regalen, wofür einerseits die magere Speicherausstattung (8 MByte) und der dürftige Support der Spielehersteller verantwortlich sind. Andererseits brachte auch die Konkurrenz unterdessen leistungsfähigere Chips (wie zum Beispiel den Riva TNT) heraus. Um auf diesem Gebiet technisch und wirtschaftlich ebenfalls wieder mitreden zu können, meldet sich S3 nun mit dem **Savage4** zurück.

Dieser wird als GT- und als PRO-Version auf den Markt stoßen, wobei das GT-Modell 16 MByte unterstützt und mit 125 MHz läuft, während die PRO-Grafikkarten maximal 32 MByte im Gepäck haben und mit 143 MHz getaktet sind. Anders als die angekündigten Voodoo3-Chips arbeitet der Savage4 mit True-Color-Rendering und einem 32-Bit-Z-Buffer. Der RAMDAC fällt mit 300MHz zeitgemäß groß aus, liegt aber 50 MHz unter der Voodoo3-3000-Grafikkarte. Ebenfalls versprochen wurde eine Kompatibilität zu Intels AGP4X-Spezifikation, womit S3 eine der ersten Firmen sein wird, die diese Technologie unterstützen. Weitere Stärken sind eine geringere CPU-Last bei DVD-Wiedergabeprogrammen und gleichzeitiger Steigerung der Bildqualität. Zu erwarten ist der Savage4 ungefähr zum selben Zeitpunkt wie die ersten Voodoo3-Karten, sprich Anfang April. Etwas später dürften auch die ersten Riva-TNT-2-Chips auf den Markt kommen. Dies führt hoffentlich zu heftigen Preiskämpfen, denn schließlich belebt Konkurrenz das Geschäft – und erspart dem Kunden viel Geld. **(jr/md)**



Die maximale Auflösung der Savage 4 beträgt 1920x1440 Pixel, bei einer Farbtiefe von 32 Bit.

PLAYER'S GUIDE

4/99



Alle Tips auf einen Blick

Quest for Glory 5

Seite 170



Seite 169 **Alpha Centauri**

Seite 176 **Baldur's Gate**

Seite 190 **Fallout 2, Teil 2**

Die Spielregeln

Wie Sie sehen, die Flut an Einsendungen für den Player's Guide nimmt langsam aber sicher überhand. Diese eigentlich sehr erfreuliche Erscheinung gibt Anlaß dazu, Grundsätzliches klarzustellen: Bitte schicken Sie keine Cheats oder Lösungen, die Sie nicht selbst erarbeitet, sondern lediglich aus dem Internet kopiert und übersetzt haben; die gängigen »Mogel-Seiten« grasen wir im allgemeinen selber ab. Wir veröffentlichen Ihre eingesandten Cheats nur dann, wenn sie uns noch nicht aus anderer Quelle bekannt sind.

Falls Sie irgendwo im Netz auf einen besonders interessanten Tip stoßen, den wir möglicherweise noch nicht kennen, geben Sie bitte aus Fairneßgründen die Herkunft des Cheats an. Bei Tips, von denen wir nichts wußten, ist dann eine Veröffentlichung unter Ihrem Namen inklusive Honorarzahlung möglich. Bitte verstehen Sie, daß wir bei »großen Spielen« nicht jede Einsendung mit aus dem Internet kopierten Cheats beantworten können. Vielen Dank für Ihr Verständnis; ich wünsche ich Ihnen viel Vergnügen mit den Komplettlösungen zu »Baldur's Gate«, »Fallout 2« (zweiter Teil) und »Quest for Glory 5«.

Mit freundlichen Grüßen,

Stefan Seidel



Großes Geld für kleine Tips!

Sie haben nützliche Cheats, Lösungen oder tolle Tips für ein aktuelles Spiel (nicht älter als drei Monate) herausgefunden?
Dann immer her damit. Veröffentlichen wir Ihren Tip, werden Sie mit Honoraren ab 50 Mark aufwärts belohnt, je nach Qualität und Umfang der Einsendung. Um das Geld zu erhalten, denken Sie bitte daran, Ihre vollständige Adresse und Bankverbindung anzugeben. Schicken Sie Ihre Tips, Cheats und Lösungen an:

WEKA Consumer Medien GmbH
Player's Guide PC Player
Gruber Str. 46 a
85586 Poing

Natürlich freuen wir uns auch über Tips per E-Mail: sseidel@wekanet.de
Ihr Beitrag muß selbstverständlich exklusiv in unsere Redaktion flattern und von Ihnen selbständig erarbeitet worden sein. Falls wir Ihre Einsendung nicht verwenden, geben wir Ihnen Bescheid, damit Sie es dann woanders versuchen können.

TIPS-HOTLINE

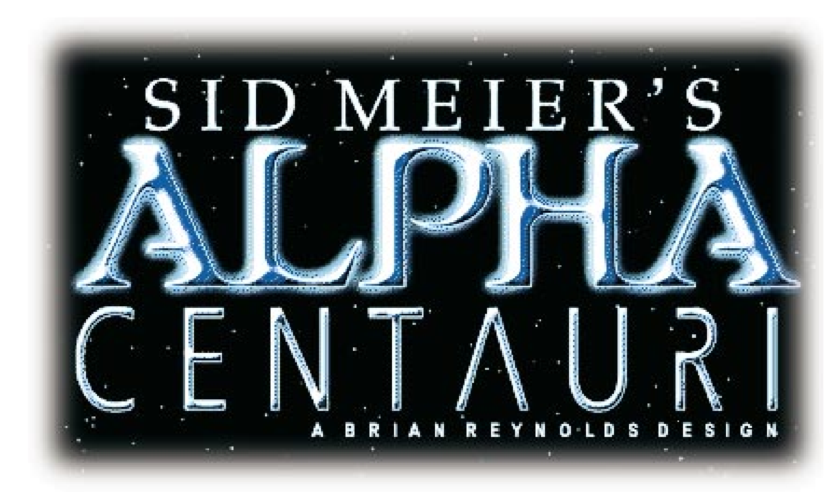
Ihnen genügt es nicht, jeden Monat mit 32 Seiten Tips, Tricks und Komplettlösungen versorgt zu werden? Dann schafft unser neues, externes Hotline-Team Abhilfe.

Von nun an können Sie unter der Nummer:

0190 / 87 32 68 11

von 11 bis 24 Uhr heiße Cheats und Lösungen anfordern. Sollte mal ein Tip nicht in der gigantischen Datenbank verfügbar sein, so wird Ihre Telefonnummer aufgeschrieben, die Infos herausgesucht und Sie sobald wie möglich zurückgerufen.

Die Gebühr für eine Minute beträgt 3,63 Mark.



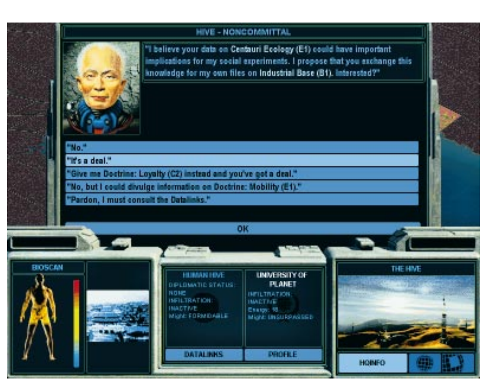
Aller Anfang muß nicht zwangsläufig schwer sein. Wer sich die Ratschläge von General Duy zu Herzen nimmt, erspart sich während der Konfrontation mit Sid Meiers neuestem Geniestreich so manches Frusterlebnis.

Phase eins: Weichenstellungen

Als erstes bauen Sie so schnell wie möglich etwa acht bis zehn Städte auf. Der Standortwahl fällt dabei eine Schlüsselrolle zu. Achten Sie darauf, daß sich die Einflußzonen der Ansiedlungen nicht überschneiden, Gebiete mit Flüssen und Extraressourcen sind zu bevorzugen. Außerdem sollten Sie einige Städte direkt an Ihren Landesgrenzen postieren, denn anderenfalls wird sich der Gegner das Grenzgebiet krallen. Zumindest zwei der Siedlungen müssen einen Zugang zum Meer haben, denn in aller Regel nehmen Ozeane etwa 50 Prozent der Planetenoberfläche ein, und wer später die Meere beherrscht, besitzt einen immensen strategischen Vorteil. Daher empfiehlt es sich, das Geheimprojekt, welches zu zwei Extrazügen der maritimen Streitkräfte führt, mit aller Macht voranzutreiben. Auch sollten Sie in Ufernähe rund um Ihre Hauptinsel Seekolonien gründen – und zwar möglichst, bevor der Gegner auf diese Idee kommt. In jeder Stadt/Seekolonie konstruieren Sie zumindest einen Terrainformer, der sich um die Aufwertung der umliegenden Felder kümmert. Zwecks Arbeitsersparnis können Sie diese Tätigkeit ruhig der Automatikfunktion überlassen. Danach bauen Sie je zwei bis drei Rover und Spähschiffe, die sämtliches erreichbare Terrain aufdecken. Das gesamte Land ist nämlich mit wertvollen Artefakten übersät, und wer zuerst kommt, der mahlt zuerst.

Phase zwei: Viel Feind, viel Ehr

Nach der besagten Einheitenproduktion bestücken Sie Ihre Städte zunächst mit wachstumsfördernden, danach mit militärischen Gebäuden. Nur wirtschaftlich starke Städte sollten mit dem Bau eines Geheimprojektes beauftragt werden. Achten Sie auf die Ressourcenanzeigen, bei großen Überschüssen können Sie durchaus ein paar Mann für Forschungstätigkeiten abziehen.



In der Anfangsphase geht der Austausch von technologischen Errungenschaften noch in Ordnung – später jedoch nicht mehr.

In jeder Stadt muß stets mindestens eine Einheit zum Schutz verbleiben, denn die lästigen und unendlich vielen Mind Worms sind zumeist allgegenwärtig. Seien Sie außerdem auf der Hut vor feindlichen Spionagetrupps. Selbst Verbündete scheuen sich nicht, Ihnen auf diese Weise Forschungsergebnisse zu stibitzen. Um das zu vermeiden, stationieren Sie an den Landesgrenzen einen schlagkräftigen Posten. Zumindest in der ersten Spielphase sollten Sie möglichst viele Partnerschaften eingehen und auf aggressive Aktionen soweit wie möglich verzichten. Einzige Ausnahme: Wenn einer der Konkurrenten dieselbe Insel wie Sie bevölkert, ist es ratsam, diesen bereits im Frühstadium plattzumachen. Vor einem Angriff fassen Sie drei bis vier angriffsstarke Truppen zusammen und ziehen damit zu einer Stadt. Reihum wird nun solange geschossen, bis die Verteidigung des Gegners zusammenbricht. Man muß aber nicht unbedingt die feindliche Stadt besetzen, manchmal ist eine Dauerbelagerung die klügere Wahl, denn daraufhin steckt der Gegner oftmals seine gesamten Finanzen in das Militär und gerät so forschungstechnisch und finanziell hoffnungslos ins Hintertreffen.

Phase drei: Die Kunst der Diplomatie

Strategisches Ziel sollte es sein, soviel Kohle wie möglich in den wirtschaftlichen Aufbau und die Forschung zu stecken und nur soviel Militär wie unvermeidlich unter Waffen zu halten. Vergessen Sie auch nicht, schnellstmöglich auf eine effizientere Wirtschafts- und Politstruktur umzuschalten, selbst wenn das dem einen oder anderen Konkurrenten nicht behagt. Sollten sich Unruhen in all Ihren Städten ausbreiten, dann spendieren Sie der Bevölkerung eine höhere Luxusquote. Aus den ständigen Scharmützeln der Konkurrenten hält man sich am besten ganz raus, zumal die sündteuren Kriege nie von langer Dauer sind, und wer heute Ihr Feind ist, könnte schon morgen ein guter Bündnispartner sein. Gerade in der Frühphase können Sie auch unbesorgt Ihre Forschungsergebnisse gegen andere eintauschen, spätestens mit der fünften Technologiestufe behält man allerdings seine wissenschaftlichen Formeln besser für sich. Zu den integeren Bündnispartnern zählen die Gaianer und die Gelehrten, den Fanatikern der Human Hive und der Believer ist dagegen nicht über den Weg zu trauen. Oftmals wollen die Konkurrenten Ihre Forschungen für ein Vergelt's Gott einhandeln. Zu Beginn geht das auch in Ordnung, denn dadurch ergattern Sie Handelsabkommen und Freundschaftsverträge: Die bringen nicht nur Kohle, sondern darüber hinaus Vorteile in den Ratsversammlungen. Damit Sie sich dort übrigens keinen Tadel einfangen, lassen Sie besser die Finger von ABC-Waffen und vermeiden das unbegründete Brechen geschlossener Verträge. **(md)**



Nach den ersten vier Abenteuern startet der erfahrene Held nun wagemutig in den letzten Teil der Serie. Unsere Komplettlösung beschreibt den Weg des Paladins.

Allgemeine Hinweise

• Bei manchen Rätseln ergeben sich je nach Charakterwahl leicht unterschiedliche Lösungswege. Die wichtigsten Abweichungen sind im Anhang der Lösung kurz beschrieben.
• Nutzen Sie jede freie Minute, um zu trainieren und Ihre Fähigkeiten zu verbessern.
• Es macht wenig aus, falls Sie den Zeitplan der Lösung nicht ganz einhalten. Lediglich ein paar Bonusbegegnungen mit Bekannten aus früheren Teilen könnten Ihnen entgehen.
• Achten Sie darauf, jeweils morgens und abends Nahrung zu sich zu nehmen (siehe Rationen oder Herberge).
• Um Sprüche richtig benutzen zu können, müssen sie in den »Gürtel«, die untere Leiste, gelegt werden.

Tag 1 – Ankunft

Bei Erasmus angelangt, antworten Sie ihm: »Silmaria«. An Ort und Stelle betreten Sie die westlich gelegene »Hall of Kings« und sprechen mit Logos über alle Themen. Über die Treppe erreichen Sie den Marktplatz. In der Bank (hinten) erkundigen Sie sich ausführlich über das Konto. Anschließend kaufen Sie bei Marrak 20 Rationen, die beiden Pizzen und zwei Gyros. Geben Sie dem Musiker eine Münze. Durch das Tor daneben erreichen Sie den Hafen. Am Waffenhändler vorbei (Speer kaufen) führt Sie der Weg in die Abenteurerschule (FACS). Sprechen Sie dort mit dem »Famous Adventurer« (FA); danach »leihen« Sie sich das Schwimmbuch vom vorderen Stapel. Verlassen Sie den Strand nach Norden, erreichen Sie die Brücke, vor der die Abenteurergilde liegt. Darin überfliegen Sie das Pinnboard, reden mit Toro und tragen sich in das Buch ein. Nach Einbruch der Nacht treffen Sie im »Dead Parrot Inn« am Hafen alte Bekannte wie Ferrari und Ugarte. Fragen Sie die beiden vollständig aus. Endlich geht es zur Herberge (von der Brücke aus ganz nach Westen), wo Gnom Ann Sie sogleich einweist und Ihnen einen Schlüssel zusteckt. Essen Sie zu Abend und gehen Sie schlafen.



Gottes Wege sind unergründlich; die in Silmaria anscheinend auch. Mit Hilfe der Karte werden Sie sich jedoch trotz der verwirrend aufgebauten Verbindungswege schnell zurechtfinden.

Tag 2 – Wissenschaft

Am Hafen sprechen Sie mit dem Fischer Andre. Im Magieladen kaufen Sie Magnete. Einer davon kommt in die Truhe Ihres Zimmers. Vor der Halle der Könige erwartet Sie Rakeesh. Sprechen Sie mit ihm über den Ring. Verlassen Sie die Stadt nach Osten, sehen Sie Science Island im Hintergrund. Laufen Sie zur Fähre und lösen Sie den Mechanismus sowie die Bremse. Als Ersatz für den Hebel dient der Speer. Lösen Sie die Bremse und ziehen Sie den Hebel wieder, sobald die Gondel vorgefahren ist. Mittels »Force Bolt«-Spruch legen Sie den Hebel von der Gondel aus wieder um. Auf der Insel lösen Sie das Quiz, um die Tür zu öffnen (1b, 2d, 3c, 4d, 5a). Betrachten Sie die Pinnwand und unterhalten Sie sich mit Pretorius. In der FACS sprechen Sie mit FA über den Pegasus. Wolfie erleichtern Sie um die Karte und zwei Vasen. Geben Sie ihm außerdem eine Ihrer Früchte. Bei Nacht sollten Sie erneut mit Ugarte im »Dead Parrot« sprechen.

Tag 3 – Aufbruch

Holen Sie sich von Andre einige Anchovis. Kaufen Sie bei Sarra zwei Perlenketten ein, pflücken Sie Blumen bei der Apotheke und bringen Sie die Ketten Salim und Julanar in dem Gebäude. Jetzt verlassen Sie die Stadt, schnappen sich Steine vom Boden und laufen in Richtung Pegasus (Nordwesten). Dort sollten Sie nach nächtlicher Rast eintreffen.

Tag 4 – Pegasus

Steigen Sie auf die »Wippe« zwischen den Felsen. Werfen Sie einen Kiesel auf den großen Felsbrocken über Ihnen, um sich hochzukatapultieren. Über eine Wurzel geht es auf den Pegasusfelsen hinüber. Sie stecken die Federn ein, mit deren Hilfe Sie auch wieder nach unten kommen. Füllen Sie eine Vase mit Wasser aus dem Fluß und benutzen Sie den Magneten, um sich in die Stadt zu teleportieren. In der

Tag 5 – Bankraub

Herberge stecken Sie Ann die Anchovis zu. Am Pinnboard neben der Königshalle erfahren Sie, daß die Bank ausgeraubt wurde. Am Tatort fragen Sie Sam aus und durchsuchen das Zimmer. Heben Sie das Diebeswerkzeug vom Boden auf und zeigen Sie es Sam. Auch Erasmus, den Sie über den Teleporter am Startpunkt erreichen, zeigen Sie den Fund und reden darüber. In der FACS stecken Sie FA das Wasser zu. Trainieren Sie bis zur Nacht Ihren Schwimm-Skill. Arestes wird bald den »Dead Parrot« verlassen. Folgen Sie ihm zur geheimen Diebesgilde (befindet sich unter der Brücke, falls Sie Arestes nicht treffen sollten). Ist Ihre Lebensenergie gering, nehmen Sie einige Pillen. Zaubern Sie »Magic Ward« und klopfen Sie an die Geheimtür. Den wütenden Arestes nehmen Sie anschließend fest und bringen Sam »sein« Geld zurück.

Tag 6 – Ritual der Freiheit

Holen Sie sich bei Andre neue Anchovis. Streuen Sie diese über die Artischockenpizza. In der FACS überreicht Ihnen der Alte einen magischen Helm, den Sie außerhalb der Stadt stets tragen sollten. Schauen Sie bei der Bank vorbei. Mittlerweile dürften Sie über genug Geld verfügen, Ihr Ritenkonto zu eröffnen. In der Halle der Könige erhalten Sie Infos über das erste Ritual. Danach reden Sie mit Rakeesh, geben ihm Blumen und zeigen den Ring. Den eingekerkerten Arestes sollten Sie am Gefängnis ausfragen. Sie verlassen die Stadt und folgen der Nordstraße, bis Sie eine Drachensäule erreichen. Nebst dieser finden Sie einen Bienenstock vor, aus welchem Sie etwas Wachs gewinnen. Weiter nordöstlich liegt Keros, das von den Gegnern bereits überrannt wurde. Kämpfen Sie sich über die Brücke voran zum Haus mit dem roten Dach. Darin holen Sie sich aus der Truhe die magische Axt und das gewünschte Siegel. Heilen Sie sich mit Ihren Sprüchen und setzen Sie den Feldzug an der Küste entlang nach los fort. Diesmal befindet sich das Siegel im Gebäude ganz links zusammen mit dem »Attack Amulett«. Mit Hilfe der Magnete geht es wieder zurück.

Tag 7 – Paros und Tinos

Sprechen Sie mit Andre über Arestes. Verkaufen Sie die magische Axt und schaffen Sie sich eine magische Rüstung (Leder/Ketten) an. In der Apotheke erzählen Sie Julanar von Andre und Arestes und kaufen gegebenenfalls noch etwas ein. Außerhalb der Stadt sollten Sie das südwestlich liegende Paros ansteuern. Das dortige Siegel erreichen Sie, wenn Sie die Brücke überqueren und das rotbedachte Haus über die Treppe betreten. Nächster Halt ist das weiter nördlich gelegene Tinos. Wieder liegt das Siegel in einem roten Haus versteckt; die Tür muß diesmal mit roher Gewalt aufgebrochen werden. Zurück daheim (Magneten verwenden) essen Sie zu Abend und suchen das »Dead Parrot« auf. Nawar schenken Sie Blumen von der Apotheke und unterhalten sich außerdem mit Ferrari und Ugarte.

Tag 8 – Naxos

Das Ziel ist das südlich gelegene Naxos (sollten Sie einen Korb finden, so nehmen Sie ihn mit). Kämpfen Sie sich zu den linken Häusern vor. Einige Türen später stoßen Sie auf das in der Truhe abgelegte Siegel. Außerhalb von Naxos suchen Sie die nahegelegene Drachensäule auf und stoßen dort auf die Leiche von Kokeeno nebst einer brutal zerstörten Säule. Zurück in der Stadt erzählen Sie der Stadtgarde im Wachturm von der Leiche. Inzwischen ist es Nacht geworden. Kehren Sie zur Halle der Könige zurück und zeigen Sie den Wachen eines der Siegel, um das Ritual zu gewinnen.

Tag 9 – Ritual der Eroberung

Bis zum Abend trainieren Sie Ihre Fähigkeiten. Bei Einbruch der Nacht unterhalten Sie sich im »Dead Parrot« mit Ugarte und begeben sich dann zur Wissenschaftsinsel hinüber. Im Labor betrachten Sie die geänderte Tafel und streuen dann die »Jalapenos« auf die Peperonipizza. Doktor Mobius geben Sie die Pizza, die auf der Tafel abgebildet ist; er akzeptiert Sie daraufhin als Wissenschaftler.

Tag 10 – Für die Ehre

Zuerst bequatschen Sie Andre, Arestes sowie Rakeesh erneut. Überfliegen Sie das Schwarze Brett nach Neuigkeiten. Auf dem Marktplatz kaufen Sie bei Marrak Schokolade ein, unterhalten sich mit Julanar (Poison Cure Pills kaufen!) und bringen (falls gefunden) Sarra ihren Korb zurück. Mit etwas Glück ist in der Gilde auch Elsa anzutreffen. Schenken Sie ihr das Atlas-Armband samt Blumenstrauß. Verscherbeln Sie überflüssige Gegenstände (erbeutete Schwerter, Schilde) beim Waffenhändler. In der Nacht suchen Sie erneut Mobius auf und befragen ihn. Auf dem Rückweg zur Herberge treffen Sie an der Brücke Ugarte, der Sie mit Neuigkeiten versorgen will, dann aber von dem Attentäter erwischt wird. Geben Sie ihm eine Gegengiftpille. Nach der Zwischensequenz legen Sie sich schlafen.

Tag 11 – Sturm auf Sifnos

Am Morgen Führen Sie Gespräche mit Salim und Julanar, dann mit Rakeesh und Andre. Reden Sie (soweit möglich) über

Ugarte. Danach mieten Sie bei Andre das Boot und fahren solange um den südlichen Inselteil nach Westen weiter, bis Andre feststellt, daß Sie Sifnos erreicht haben. Als Paladin steht Ihnen beim Sturm auf die Burg der »Peace«-Spruch (erhalten Sie bei 400 Ehrepunkten) zur Verfügung. Damit können Sie kampflos an den Wachen vorbeilaufen und über die Treppe die Festung betreten. Sprechen Sie im Innenhof »Magic Ward« und laufen Sie solange umher, bis der Zauberer erscheint. Besiegen Sie ihn, erscheint der General. Falls nötig, benutzen Sie den »Peace«-Spruch nochmals. Strecken Sie den General nieder und nehmen Sie sein Schild an sich. Sollten Sie verwundet sein, klicken Sie mit dem Königsring auf sich, um ihn mit Paladinblut zu beträpfeln. Danach teleportieren Sie sich heim.

Tag 12 – Erasmus

Kaufen Sie in der Apotheke ausgiebig ein und unterhalten Sie sich mit Rakeesh. Erasmus wurde Opfer eines Attentats! Über den Teleporter erreichen Sie Fenris, der Ihnen das am Morgen erhaltene Geschenk überreicht. Sprechen Sie Julanar und Salim auf Erasmus an. Zeigen Sie ihnen die Schokolade. Trainieren Sie bis zum Abend. Mit etwas Glück ist Ferrari im »Dead Parrot« anzutreffen. Ihm entlocken Sie neue Informationen. Um das zweite Ritual zu gewinnen, zeigen Sie den Wachen an der Halle das Schild des Generals.

Tag 13 – Ritual des Mutes

Sprechen Sie mit Rakeesh. Nach der Unterhaltung wird auch er angegriffen. Geben Sie ihm eine Gegengiftpille. Nach dem Meeting in der Königshalle sprechen Sie mit dem Waffenschmied über Rakeesh. Sarra und Marrek werden ebenfalls befragt. Außerdem helfen Gespräche mit FA und Toro weiter. In der Herberge essen Sie und löchern schließlich noch Ann mit Fragen. Suchen Sie bei Nacht die Wissenschaftsinsel auf. Hier nehmen Sie die Ikarusflügel mit, die Sie mit den Federn und etwas Wachs verstärkt haben.



In der Höhle der Hydra stoßen Sie auf nützliche Gegenstände. Achten Sie besonders auf die Schatztruhe im linken Teil der Höhle!

Tag 14 – Teamwork

Mit Andres Boot segeln Sie zur Hydra-Insel und erforschen diese, bis Sie auf das Monster stoßen. Greifen Sie an, wird Elsa hinzukommen. Nehmen Sie ihr Hilfeangebot an, bevor weitergekämpft wird, und erzählen Sie Elsa alles, was Sie über die Hydra wissen. So schlagen Sie die Köpfe des Monstrums ab, während Elsa mit einer Fackel die abgeschnittenen Hälse verstümmelt. Sind alle drei Köpfe hinüber, nehmen Sie aus den Überresten Schuppen und Zähne an sich. Danach sammeln Sie mit einer leeren Vase an der Schleimpfütze etwas Glibber auf. Falls noch nicht geschehen, sollte Ihre Partnerin das Atlas-Armband und den Blumenstrauß bekommen. In der Höhle der Hydra geben Sie Elsa die Zähne. Schnappen Sie sich den Helm und heilen Sie sich. Die linke Kiste ist mit einer Falle versehen, doch dank »Magic Ward« wird der Schaden beim Öffnen verringert. Stecken Sie den Schatz ein und beamen Sie sich heim. Holen Sie sich in Ihrem Zimmer ein Bettuch aus der Kommode und schlafen Sie. Bald werden Sie zur Halle der Könige gerufen.

Tag 15 – Ritual des Schicksals

Sprechen Sie mit Andre, danach mit Julanar und Salim über Rakeesh. Die Hydraschuppen verhökern Sie an Salim. Kaufen Sie Wolfie sein Gemälde ab und zeigen Sie es Marrak. Erwerben Sie den Brenner. Nun reden Sie mit FA in der Schule. In der Abenteurergilde sprechen Sie mit Elsa. Dämmert es, zeigen Sie Ann das Bild und erzählen ihr von Wolfie. Geben Sie ihr das Laken, damit sie es bearbeiten kann. Im »Dead Parrot« versuchen Sie, Ferrari davon zu überzeugen, die Herberge nicht zu schließen. Er möchte dafür etwas von großem Wert haben. Legen Sie sich schlafen.

Tag 16 – Der Ballon

Stellen Sie sicher, daß Sie das Seil, den Schleim, das »Hippocrene Water«, etwas Geld und den Brenner in der Tasche haben. Holen Sie das bearbeitete Laken ab und geben Sie Ann die magischen Samen von Julanar. In der Apotheke kaufen Sie etwas Öl. Doktor Pretorius überreichen Sie (falls noch nicht getan) die Anchovispizza. Treten Sie durch die obere Tür nach draußen. Um den erwünschten Ballon zu basteln, müssen Sie sich die Gondel mit dem Kran aus dem Wasser fischen. Geben Sie an der Konsole die Koordinaten 100/55 ein und schließen Sie die Klaue. Befestigen Sie sodann das Laken, den Schleim, das Seil und den Brenner an der Gondel. Mit dem Zunderkasten entfachen Sie das Feuer und fliegen mit der neuen Bastelei gen Nordosten, zum Lavasee des Drachen. Betreten Sie die Höhle und reiben Sie sich



mit dem feuerfesten Öl ein. Benutzen Sie den Königsring mit dem See. Nächstes Ziel ist die nordwestlich gelegene Insel Delos, wo Sie etwa gegen Morgen ankommen.

Tag 17 – Tanz des Schicksals

Beim Orakel angelangt, lesen Sie die Inschrift auf dem Pfosten und nehmen den Lotus an sich. Werfen Sie eine Münze in den Brunnen und stellen Sie sich Ihrem Schicksal. Nun begeben Sie sich zu den Dryaden, die sich ebenfalls auf der Insel befinden. Jede der Baumfrauen wird mit dem »Hippocrene Wasser« begossen. Tanzen Sie mit Ihnen. Fliegen Sie den Ballon zurück zur Stadt und halten Sie den Wachen den Beweis des Schicksals vor.

Tag 18 – Ritual der Tapferkeit

Reden Sie mit Toro und dem Waffenschmied. Kaufen Sie bei Wolfie drei weitere Vasen und sprechen Sie in der Schule mit FA über das Ritual. Ihr Inventar sollte mit mindestens einem Gyros, einer Peperonipizza und Schokolade bestückt sein. In der Herberge palavern Sie mit Ann. In Ihrem Zimmer wurde Schokolade zurückgelassen; bringen Sie diese zu Julanar. An der Drachensäule nordwestlich von Tinos füllen Sie eine Vase mit Wasser und schütten dieses ganz links, wo der Fluß zurück in den Berg läuft, in den Strom zurück. Das Tor zum Hades tut sich auf. Den Cerberus, der Sie aufhält, füttern Sie mit Gyros, Peperonipizza und Schokolade. Während Ihres Streifzugs durch den Hades sollten Sie von Ihrem »Untote zerstören«-Spruch Gebrauch machen. Halten Sie sich westlich und passieren Sie den Durchgang. Nun dürften Sie im unteren Teil des Drachenskeletts stehen. Rennen Sie aus dem Maul hinaus. Laufen Sie an das Wasser am unteren Bildteil heran und füllen Sie eine Vase mit »Lethe-Wasser«. Rennen Sie den unteren Weg entlang und füllen Sie die dritte Amphore mit »Styx-Wasser«. Auch der Königsring muß in diesen Fluß getaucht werden. Laufen Sie den ganzen Weg zurück, nehmen Sie die obere Abzweigung und hasten sie nach Osten weiter. Der Wächter der Unterwelt stellt Sie vor die Wahl, ob Katrina oder Erana zum Leben erweckt werden soll. Entscheiden Sie sich für letztere und opfern Sie sich selbst für Sie. Heilen Sie sich danach und benutzen Sie die Magneten, um zurück in die Stadt zu gelangen.

Tag 19 – Erana

Erleichtern Sie Sarra um Heras Ring. Füllen Sie Ihren Schokoladenvorrat auf und pflücken Sie weitere Blumen an der Apotheke. Mieten Sie Andres Boot und fahren Sie nach Limnos. Sprechen Sie mit Erana über alle Themen und teleportieren Sie sich heim. Trainieren Sie bis zum Abend und sehen Sie dann Budar beim Tanzen zu. Letztendlich gewinnen Sie das Ritual der Tapferkeit, indem Sie den Wachen das » Styx-Wasser« unter die Nase halten.

Tag 20 – Unter dem Meer

Sprechen Sie mit FA über das Ritual. Sie finden den Magieladen verschlossen vor. In der Apotheke unterhalten Sie sich über den todkranken Inhaber Shakra. Um ein Gegenmittel zu brauen, benötigt Salim die Lotusblüte, die vergiftete Schokolade sowie das »Lethe-Wasser«. Sie überreichen die gewünschten Gegenstände und fahren mit Andres Boot zu Eranas Insel hinüber. An Ort und Stelle schenken Sie Erana Blumen und etwas Schokolade. Sie erhalten von ihr ein Amulett, das Ihnen erlaubt, unter Wasser zu atmen. Begeben Sie sich nun zurück in die Stadt, segeln Sie um die Südküste von Marete herum und halten Sie sich westlich. Steigen Sie an der Westseite von Skyros ab, legen Sie das Amulett um den Hals und springen Sie an der Ostseite der Insel in das kühle Naß.

Schwimmen Sie auf das Tor zu und öffnen Sie es. Locken Sie die wütenden Tritons von dem Eingang weg und sprechen Sie »Calm« aus. Nun umschwimmen Sie die Gegner und paddeln durch die jetzt offene Passage. Falls nötig, wiederholen Sie den »Calm«-Spruch. Durchqueren Sie Atlantis solange, bis Sie den Thronsaal erreichen. Ein weiterer Friedensspruch folgt, um die Leibwachen der Königin unschädlich zu machen. Befolgen Sie den königlichen Befehl, anzuhalten. Sprechen Sie mit der Königin über die Wege des Paladins und erzählen Sie ihr von der Prophezeiung.Nehmen Sie das ausgehandelte Friedensangebot an; Sie erhalten dann die Poseidon-Statue. Zurück an Land, kehren Sie mit den Magneten in die Stadt zurück. Wenn Sie draußen noch etwas umherlaufen, werden Sie kurz den Attentäter erblicken. Beenden Sie dann den Tag mit einer gehörigen Portion Schlaf. Die erscheinende Elsa fragen Sie aus und schnarchen dann weiter.

Tag 21 – Rettung des Inns

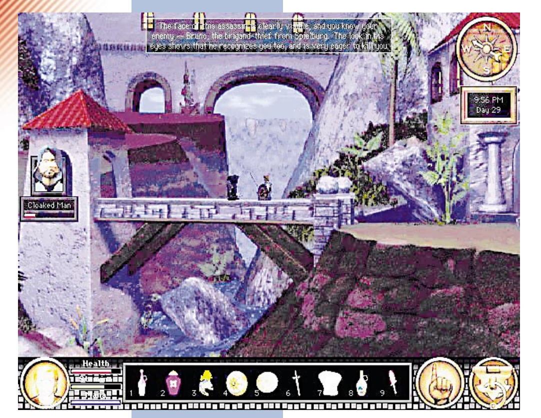
Unterhalten Sie sich am Morgen mit Toro, FA, dem Schmied und den Apothekern. Den Wachen der Königshalle zeigen Sie die Poseidon-Statue. Auf Limnos sprechen Sie abermals zu Erana und bitten sie um einen Kuß. Noch einmal besuchen Sie die Apotheke; fragen Sie dann Salim über neue Themen aus. Am Abend geben Sie Ferrari die Poseidon-Statue, damit er die Herberge nicht schließt. Das erhaltene Dokument stecken Sie Ann zu, essen und schlafen.

Tag 22 – Drachenfeuer

Sie erwerben die beste Waffe des Spiels – den Dragon Slayer. Versichern Sie sich, daß Sie noch ein Päckchen Poison Cure Pills in



der Tasche haben. Nach einem netten Abend im »Dead Parrot« begeben Sie sich nach Hause. An der Brücke rennen Sie schnurstracks in den Attentäter hinein, Bruno aus Spielburg. Bringen Sie den Gauner zur Strecke. Werden Sie während des Kampfes vergiftet, heilen Sie sich geschwind mit Ihren Pillen. Durchsuchen Sie die Überreste, und Sie stoßen auf den Giftdolch. In der Halle der Könige konfrontieren Sie anschließend Minos mit der Wahrheit. Noch dazu werden die beiden Wissenschaftler des Betrugs beschuldigt. Auf Minos' Insel stürmen Sie die Festung des Schurken.



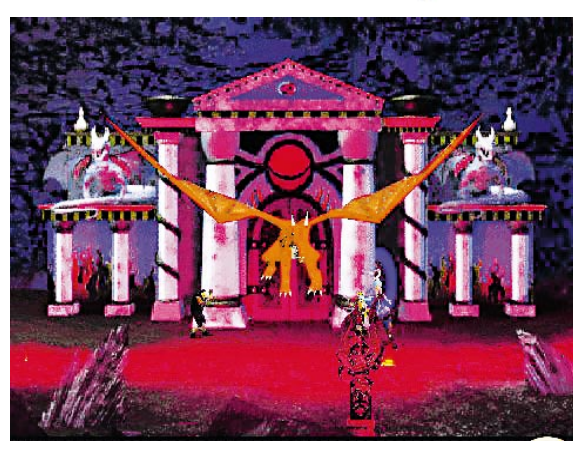
Auf der Brücke über den tosenden Fluten erleben Sie ein Déjà vu: Bei dem ruchlosen Attentäter handelt es sich um keinen Geringeren als den Messermeister Bruno aus Spielburg.

Schatzkammer

Bald landen Sie in der Schatzkammer. Bringen Sie die beiden Verfolger zur Strecke. Bevor Sie sich um den Minotaurus kümmern, sollten Sie Elsa befreien. Holen Sie sich Elsas Diebeskasten vom vorderen Tisch und bringen Sie ihn ihr. Gemeinsam bekämpfen Sie jetzt das Ungeheuer. Nehmen Sie die Axt an sich. Minos opfert sich danach selbst und beschwört mit letzter Kraft den Drachen. Schnell widmen Sie sich dem Rätselschloß am Gitter oben links. Knacken Sie das Schloß und holen Sie die Tränke heraus. So dürften Sie und Elsa schnurstracks zum Drachensee teleportiert werden.

Drache

Bitten Sie hier Toro und die anderen um Hilfe, die Säule wieder aufzurichten. Dann erzählen Sie ausschließlich Gort und Toro, daß Sie sich opfern wollen. Erst jetzt ist der Drache verwundbar. Geben Sie Toro die Minotaurus-Axt, damit er besser zuschlagen kann. Er und Gort können auch mit zusätzlichen Heiltränken versorgt werden. Jeder Held hämmert auf den Drachen ein, bis endlich dessen letzter Lebensfunke erlischt. Bei der nachfolgenden Heldenzeremonie liegt es an Ihnen: Entweder folgen Sie dem Ruf des Abenteuers, oder Sie lassen sich als frischgebackener König in Silmaria nieder.



In solchen Situationen kmmt es vor, daß man seine Jobwahl bereut; es ist nicht immer eine Freude, ein Held zu sein. Schon damals in Spielburg hat der tapfere Recke gelernt, wie unangenehm Drachenatem sein kann.

Das Spiel mit anderen Charakteren

Der Kämpfer

Er ist dem Paladin am ähnlichsten. Einziger Unterschied: Er verfügt über deutlich weniger (wenn überhaupt) Zauber. Er löst Probleme meist mit roher Gewalt. So wird der Cerberus am Tor des Hades nicht etwa bestochen, sondern bekämpft.

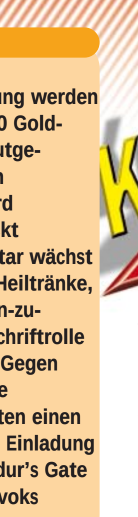
Magier

Meist hilft Ihnen, wenn Sie in der Lösung des Paladins feststecken, ein Zauberspruch weiter. So gelangen Sie beispielsweise mit »Levitate« auf die Spitze des Pegasusfelsens. Kaufen sie außerdem fehlende Zauber im Laufe des Spiels im Magieladen nach.
Erasmus wird Ihnen zudem bei einer Rückkehr in sein Schloß den Wirbelwindspruch verraten. Der Magier erhält dazu noch den »Thermonuclear Blast« von FA, nachdem er ihm etwas Wasser aus den Pegasusbergen besorgt hat.

Diebesgilde

Die Diebesgilde der Stadt liegt unter der Brücke. Arestes ist der Inhaber und wird Sie mit allerlei Werkzeug versorgen, sobald Sie über einen Mitgliedsausweis verfügen. Der Dieb kann zudem bloß zu einer Zeit des Spiels bei Großmeister Ferrari einbrechen. Nur dann, wenn sich eine Wache auf dem Balkon herumtreibt, darf ein Einbruch gewagt werden.
Wer seinen Taschendiebstahl verbessern möchte, versucht bei Tag, das »Dead Parrot Inn« aufzuknacken. Die Tür wird sich nie öffnen, doch das Schloß ist ideal, um fleißig zu üben. Seine akrobatischen Fähigkeiten kann der Dieb aufbessern, indem er mit »G« mehrere Varianten von Kicks ausprobiert. Kämpfen geht der Dieb meist aus dem Weg, indem er seinen besten Freund, den »Blackjack«, zu Wort kommen läßt.

(Christian Giegerich/st)



Kurz & Knackig

Baldur's Gate

In dem AD&D-Rollenspiel können Sie sich zwei Bugs zunutze machen.

Unendlich Geld bekommen:

1. Wechseln Sie in Ihr Inventar.
2. Tauschen sie einen Stein gegen einen Quick-Item-Gegenstand.
3. Wechseln Sie zurück ins Spiel.
4. Verwenden Sie nun den Stein ein paarmal, um einen Überlauf zu erzeugen (abgebildet ist immer noch der ausgetauschte Quick-Item-Gegenstand, positioniert man aber die Maus über dem Gegenstand und drückt »Tab«, sieht man, daß es sich um den Stein handelt).
5. Nun haben sie etwa 65 000 Steine, die Sie verkaufen können.

Tränke unendlich oft benutzen:

1. Stellen Sie eine Flasche in die untere rechte Ecke des Inventars.
2. Drücken Sie die rechte Maustaste.
3. Klicken Sie auf den Button »Zaubertrank« und nehmen Sie den Trank vor dessen Verschwinden sofort wieder auf.
4. Sie haben den Trank hinuntergekippt, aber er steht Ihnen trotzdem noch zur Verfügung.

Cheats:

Baldur's Gate bietet einige dieser netten Helferlein. Um sie anwenden zu können, müssen Sie zunächst die Datei BALDUR.INI editieren:

Im Unterpunkt [Game Options] fügen Sie die folgenden beiden Zeilen ein:.

Cheats=1

Memory Access=100

(Durch diese letzte Zeile können Sie blutige Kämpfe aktivieren). Starten Sie dann ein Spiel und öffnen Sie mit »Strg+Tab« ein Dialogfenster.

Achten Sie bei der Eingabe auf die englische Tastaturbelegung: Den Doppelpunkt erhalten Sie durch Druck auf »Shift+ü«, die Klammern mit »9« und »0«. Geben Sie folgende Zeilen ein. Achten Sie darauf, »Cheats:« mit einzugeben! Bestätigen Sie die Cheat-Eingabe durch Druck auf die Return-Taste.

Einige interessante Gegenstände sind an folgenden Koordinaten versteckt (die Koordinaten der aktuellen Maus-Position erhalten Sie durch Druck auf »L«):

x-Koordinaten	y-Koordinaten	Ort	Gegenstand
1005	1114	Zwischen Beregost und Friendly Arm	Ring of Protection +1
848	337	In der Schmiede von Beregost	Bastardschwert +1
169	177	Mine von Nashkel	Stab des Frostes
1955	2371	Östlich der Mine von Nashkel	Ring-of-Fire-Resistance
1793	412	Westlich der Mine von Nashkel	Zwei gute Sprüche

Cheat	Wirkung
Cheats:Midas()	Bei jeder Anwendung werden Ihnen 500 Goldstücke gutgeschrieben
Cheats: ExploreArea()	Karte wird aufgedeckt
Cheats:FirstAid()	Ihr Inventar wächst um fünf Heiltränke, eine Stein-zu-Fleisch-Schriftrolle und fünf Gegengifttränke
Cheats: CriticalItems()	Sie erhalten einen Brief, die Einladung nach Baldur's Gate und Sarevoks Tagebuch.

(Florian Brugger)

Fun-Cheats:

Cheat	Wirkung
Cheats:Hans()	Teleportiert Gruppenmitglieder an die augenblickliche Mausposition
Cheats: DrizztAttacks()	Ein übellauniger Drizzt greift Sie an
Cheats: DrizztDefens()	Ein freundlicher Drizzt erscheint
Cheats: TheGreatGonzo()	Sie werden von einer Horde Hühner umgeben
Cheats:CowKill()	Im Inventar ist ein Zauber, mit dem Sie eine Kuh beschwören können

(Vorsicht: Beim letzten Cheat kann das Programm abstürzen!)

(Cheats von Benedict Berger)



Im unteren Dialogfenster geben Sie die Cheats ein. Die Auswirkungen der beiden aktivierten Cheats: Ein netter Drizzt und Hühner bevölkern die Gegend.

Öffnen Sie mit einem Hex-Editor in Ihrem Savegame die Datei BALDUR.GAM.

Suchen Sie das Offset 00000018 und überschreiben Sie es mit FFFF.

Im Spiel stehen Ihnen dann 65535 Goldstücke zur Verfügung.

(Matthias Otto)

Half-Life (deutsche Version)

Aktivieren Sie die Cheats, wie in Ausgabe 3/99 auf Seite 180 beschrieben. Geben Sie dann »/impulse 101« ein. Sie erhalten sämtliche verfügbaren Waffen mitsamt Munition. (Michael Spreng)

Geben Sie »/notarget« ein, werden Sie für die Monster unsichtbar und können von diesen nicht mehr verletzt werden.

Tomb Raider 3

Es existiert ein zweiter Weg, um bei Laras Anwesen an das Quad-Bike zu gelangen. Dieser bietet Ihnen einen schönen Ausblick auf Laras Haus.

1. Rennen Sie zur Seilbahn im Trainingsparcours und klettern Sie diese hoch, stellen Sie sich in die rechte vordere Ecke und springen Sie zweimal, drehen Sie sich nach rechts und hüpfen Sie ein weiteres Mal. Sie befinden sich nun auf einer unsichtbaren Plattform.
2. Springen Sie von dort auf die rote Plattform und anschließend auf das Dach.
3. Laufen Sie über das Dach und lassen Sie sich so weit rechts wie möglich auf das Glasdach fallen. Springen Sie auf die Hecke und düsen mit dem Quad-Bike davon. (Christian Scheelen)



Baldur's Gate

Hobgoblins, Untote und Oger bedrohen Ihr beschauliches Heldendasein? Ihre Party kommt im unbekannten Gelände vom rechten Weg ab? Dann schleudern Sie den Gegnern mutig diese Komplettlösung entgegen, und fortan stapfen Sie siegessicher und wohlinformiert durch die feindlichen Reihen.

Spielvorbereitungen

Charakterbaukasten

Baldur's Gate läßt Ihnen freie Hand bei der Wahl der Spielfigur. Nehmen Sie sich die Zeit, den optimalen Charakter für sich zu finden. Sie haben die Auswahl aus den verschiedensten AD&D-Klassen und -Rassen. Hier entscheidet Ihre persönliche Vorliebe. Sollten Sie sich nicht im AD&D-Universum auskennen, empfiehlt sich ein kurzer Streifzug durchs Handbuch oder die Online-Hilfe.

Die Rasse

Die »Forgotten Realms« bieten Ihnen ein breite Vielfalt an Fantasyrassen, von denen alle, bis auf die Menschen, mit Vor- und Nachteilen behaftet sind. Wenn Sie sich nicht mit ungewohnten rassenspezifischen Eigenheiten herumschlagen wollen, bleiben Sie einfach bei der eigenen: Die übrigen Arten reizen zwar mit verlockenden Fähigkeiten, müssen an anderer Stelle aber Abzüge hinnehmen. Wählen Sie beispielsweise eine Rasse mit Nachtsichtfähigkeit wie die Elfen oder Zwerge, werden bei Dunkelheit alle warmblütigen Kreaturen in einem grellen Rot dargestellt. Untote können Sie allerdings nicht sehen, da diese alles, nur kein Blut in den Adern haben. Andere Vorteile bestehen in Resistenz gegen bestimmte Magie-Arten oder Boni für gewisse Charakterwerte.

Charaktereigenschaften

• Mit einem **Kämpfer** können Sie nicht allzuviel verkehrt machen. Er besitzt zwar keine denkerischen oder gar magischen Fähigkeiten, überlebt dafür aber durch seine Kraft die Kämpfe vor allem zu Beginn regelmäßig besser als die meisten anderen.

• Ein **Ranger** ist ebenfalls eine gute Wahl, da er sowohl über kämpferische als auch magische Fähigkeiten verfügt. Zudem hat er zu Beginn des Spiels schon die Möglichkeit, sich einen Erzfeind auszusuchen, gegen den er im Spiel dann besonders stark agiert. Empfohlen seien hier entweder die Oger, Hobgoblins oder insbesondere die Gnolle, da diese recht oft im Spiel vorkommen. Außerdem ist der Ranger ein exzellenter Bogenschütze.

Entdecker

• Wenn Sie einen **Dieb** wählen, gehören Widrigkeiten wie verschlossene Türen und Truhen der Vergangenheit an. In Dungeons können Sie versteckte Fallen entdecken und entschärfen. Zudem dürfen Diebe Fähigkeiten aus dem artverwandten Beruf des Meuchlers entleihen, mit den Schatten verschmelzen und ihre ahnungslosen Opfer hinterrücks überfallen.

• Für Fortgeschrittene in Sachen Rollenspiel ist auch ein **Paladin** zu empfehlen. Dieser besitzt nicht nur exzellente Fähigkeiten im Kampf und mit dem »Composite Longbow«, er kann darüber hinaus auch einige Priestersprüche durch Handauflegen erzeugen. Einziger Nachteil sind die hohen Erfahrungsanforderungen für den Levelaufstieg.

• Vermeiden Sie den **Magier** als Hauptcharakter. Dieser besteht besonders zu Anfang noch keine großen Abenteuer. Im Laufe des Spiels werden Sie einige Magier in Ihre Gruppe aufnehmen können, auch deswegen macht ein solcher als Hauptcharakter nicht viel Sinn.

»Würfeln«

Die ermittelten Werte begleiten Sie im gesamten Spielverlauf und entscheiden darüber, wie sich Ihr Charakter während des Spiels halten wird. Die Mindestzahl für einen Wert beträgt 3, die Höchstzahl 18, da Sie Ihre Attribute mit drei 6er-Würfeln ermitteln. Manche Klassen müssen bestimmte Schwellenwerte bei Ihren Fähigkeiten vorweisen. Fehlen bei einem Wert für die von Ihnen ausgesuchte Klasse Punkte, füllt das Programm diese einfach aus einer anderen Kategorie auf. Würfeln Sie oft, denn die Werte variieren zeitweise recht stark. Als gut gelten alle Würfe mit einem Punkte-Gesamtwert über 90.

Nutzen Sie auch die Möglichkeit, Punkte von einer Kategorie manuell auf eine andere zu übertragen. Behalten Sie dabei Ihre Profession im Auge und geben Sie Ihrem Hauptattribut Vorrang. Bei einem Kämp-

fer ist das Stärke, bei einem Druiden Charisma und so weiter. Ein extrem intelligenter, aber schwächlicher Kämpfer hätte gegen eine Goblinhorde kaum Chancen.

Wahl der Waffen

Nun können Sie noch Punkte für die Fertigkeiten Ihres Charakters im Umgang mit Waffen vergeben. Überlegen Sie daher, welche Waffen Ihr Charakter im Lauf der Zeit benutzen wird: Handelt es sich um einen Kämpfer, wird es vermutlich ein Langschwert sein, bei einem Dieb ein Kurzschwert und ein Bogen. Vergeben Sie daher die spärlichen Punkte weise. Werden bei einer Kategorie zwei Punkte vergeben, geht der Charakter mit dieser Waffe besonders geschickt um, vier Punkte bedeuten die Meisterschaft mit einer Waffengattung.

Im Laufe des Spiels erhalten Sie beim Levelanstieg Gelegenheit, weitere Punkte zu vergeben (je nach Klasse).

Allgemeine Hinweise

Speichern Sie oft! Ein bißchen Arbeit nimmt Ihnen Baldur's Gate hier schon ab: Die Auto-Save- Funktion sichert jeweils bei Verlassen einer Gegend oder eines Dungeon-Levels automatisch Ihr Spiel. Aber am besten speichern Sie nach jedem größeren Kampf, den Sie ohne große Verluste und Blessuren überstanden haben. Auch beim Levelanstieg gilt die Grundregel: Vorher sichern! Selbst hier entscheidet nämlich der Würfelwurf, wie viele Hitpoints der Charakter erhält. In welchem Bereich sich diese Steigerung bewegt, hängt von der Klasse und einem eventuellen Bonus je Level des Charakters ab (zu sehen im Charakterbildschirm auf dem Pergament). Durch den Glücksfaktor kann es durchaus sein, daß Ihr Kämpfer einmal drei, und beim nächsten Versuch plötzlich zwölf Hitpoints dazubekommt. Probieren Sie also mehrfach den Levelanstieg aus, um nicht wertvolle Hitpoints zu verschenken.

(1) Jaheira hat´s endlich geschafft! Sie klicken auf Level Up ...



(2) ... und sehen enttäuscht, daß Sie nur vier Hitpoints bekommen sollen.



(3) Versuchen Sie es erneut. Später erhalten Sie die doppelte Punktzahl.

Kampfesglück

Das Würfelglück entscheidet auch, ob ein Hieb sitzt oder danebengeht. Es kann durchaus passieren, daß im gleichen Kampf Ihre Gruppe einfach dahingemetzelt wird oder daß die Monster Ihren Mannen kaum ein Haar krümmen. Stirbt eines Ihrer Gruppenmitglieder, laden Sie am besten einen alten Spielstand. Man kann verstorbene (und gut erhaltene) Gruppenmitglieder zwar im nächsten Tempel wiederbeleben lassen, aber was nützt der beste Tempel, wenn Sie sich im tiefsten Kerker befinden?

Rüsten Sie mindestens zwei Ihrer Partymitglieder mit Pfeil und Bogen aus (vorzugsweise Dieb und Ranger/Paladin). Weiter entfernte Magier und Monster, die ebenfalls Fernwaffen benutzen, stellen dann kein unerreichbares Hindernis dar, und Ihre Partymitglieder werden selbst nicht in einen Nahkampf verwickelt.

Pause-Modus

Der beherzte Druck auf die Space-Taste versetzt Baldur's Gate in den Pause-Modus. Somit können Sie vor einem Kampf erste taktische Überlegungen anstellen und Ihren Charakteren in aller Ruhe Befehle erteilen. Benutzen Sie die Pause immer dann, wenn Sie Zeit zum Nachdenken brauchen oder Ihre Zaubersprüche durchstöbern wollen. Beim Wechsel ins Inventar wird die Pause allerdings aufgehoben! Items, die Sie im Kampf benutzen wollen, sollten Sie daher in einen Ihrer drei Quick-Slots stellen (Rechtsklick).

Erfahrungspunkte

Erfahrungspunkte sammeln Sie im Spiel entweder durch einen Kampf oder durch die Absolvierung von Aufträgen, die Ihnen von verschiedenen Leuten angetragen werden. Dem einen fehlt ein wichtiges Utensil, der andere hat in seinem Haus ein kleines Problem mit Riesenspinnen, wieder ein anderer betraut Sie mit einem Laufburschenjob. So sammeln Sie ein paar nette Bonusgegenstände, haufenweise Gold und Erfahrung. An Aufträge zu kommen, ist denkbar einfach: Sprechen Sie mit jedem. Deutlicher Hinweis auf einen winkenden Auftrag ist die Online-Hilfe. Nach einigen Sekunden des Verweilens mit dem Mauszeiger über einem Stadtbewohner faltet sich ein Pergament auf. Steht auf diesem ein Name, lohnt sich das Gespräch auf jeden Fall. Namenlose werden Ihnen keinen Auftrag erteilen, aber manchmal enthält ihr Gerede einen wichtigen Hinweis für oder auf einen solchen.

Zuallererst sollten Ihre Magier und Priester die grundlegenden Zauber erlernen, die über Leben oder Tod entscheiden.

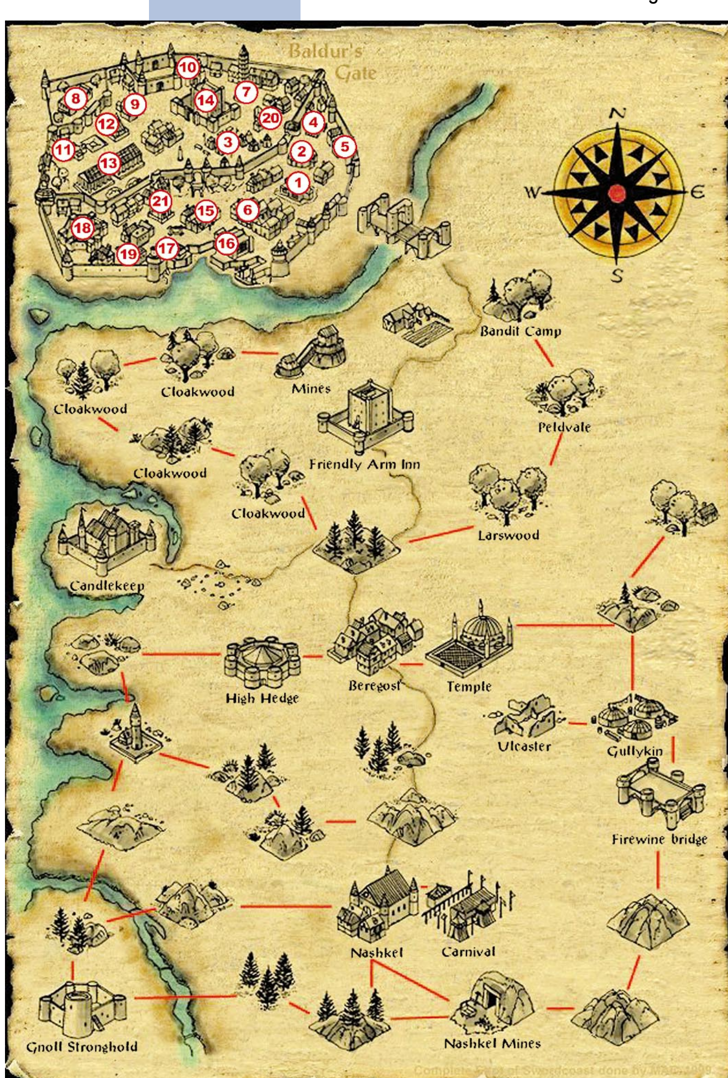
Kleines Zauber-Einmaleins

• Magier

Lehren Sie Ihre Zauberer als erstes den Offensivspruch »Magic Missile« und möglichst den defensiven Spruch »Armor«. Fortgeschrittene können mit »Melf's Acid Arrow« großen Schaden bei den feindlichen Horden anrichten. Äußerst nützlich für den Alltag ist der »Identify«-Zauber, mit dem Sie sich eine Menge Geld für die Identifikation noch unbekannter Gegenstände sparen. Magier können auch verschlossene Türen öffnen, die den Versuchen eines Diebes widerstehen. Ein »Knock«-Spell öffnet die meisten Türen und Truhen im Spiel.

• Priester

Sie sind die Heiler der Gruppe. Im Repertoire sollten »Cure Light Wounds« und »Bless« enthalten sein. Ersterer rettet so manchen vor dem sicheren Heldentod, letzterer verbessert Ihre Würfe im Kampf. Die stärkere Version dieses Priesterspruches heißt »Chant« und verschlechtert zusätzlich die Würfe der Feinde. Ebenfalls nicht zu unterschätzen sind die beiden Sprüche »Slow Poison« und »Cure Disease« – im Bestiarium der Forgotten Realms ist nämlich alles, was nicht giftig ist, krankheitserregend. Vergiftungen sollten Sie sofort heilen, da der Charakter ansonsten langsam dahinsiecht.



Ihr beschwerlicher Weg durch das Königreich wird Sie zu all diesen interessanten und aufregenden Örtlichkeiten führen, bis Sie am Ende der Reise in Baldur's Gate eintreffen.

Schutz vor Magie

• Druiden

Als nützlich erweist sich hauptsächlich »Entangle«, der feindliche Einheiten in einem Wirrwarr aus Reben festhält. Die fortgeschrittene Version ist »Hold Person«, womit die Betroffenen auch vom Angriff abgehalten werden. Der wichtigste Spruch der Priester und Druiden ist »Silence Radius 15«. Dieser läßt alles verstummen, was sich im Umkreis von 15 Fuß um die Anwendungsstelle befindet. Somit kann keine Magie in der entstehenden Glocke ausgesprochen werden. Ein Muß im Kampf mit Magiern.

• Paladine

Diese beherrschen als Gottesgabe automatisch die drei Priestersprüche »Detect Evil«, »Cure Light Wounds« und »Protection from Evil«, mit jedem Levelanstieg steigt auch die maximale Anzahl der Benutzung dieser Fähigkeiten pro Tag.

Zauberbuch

• Zauberspruchrollen

Spruchrollen zerfallen nach einmaliger Benutzung zu Staub. Viel geschickter ist es da schon, die enthaltenen Sprüche in einem Zauberbuch zu konservieren. Speichern Sie auch hier unbedingt das Spiel, bevor Sie diesen Versuch unternehmen, denn wieder entscheidet das Glück.

Verbummelt ein Charakter die Kopie, zerfällt die Spruchrolle zu Staub. Und das ist vor allen Dingen ärgerlich, wenn diese im Laden ein Vermögen kostet, oder es Sie vielleicht gar nicht zu kaufen gibt; schreiben Sie also jede Spruchrolle ab, die Sie finden.

Achten Sie genau auf die Bilder der magischen Gegenstände, auf die Sie stoßen! Suspekt erscheinende Dinge entlarven Sie im Inventar mittels Rechtsklick: Erscheint ein »Identify«-Button, so steckt hinter dem Gegenstand etwas mehr, als der Augenschein glauben läßt. Heben Sie diesen

Wichtige Gebäude in der Stadt:

1. Elfsong Tavern
2. Sorcery Sundries
3. Marktplatz
4. Diebesgilde
5. Lucky Aello's Discount Store
6. Maltz' Weapon Shop
7. Ramazith's Tower
8. Entar Silvershields Estate
9. Helm and Cloak Inn
10. Helm Temple
11. The Lady's House (Temple von Tymora)
12. Ragefast's Home
13. Hall of Wonders
14. Duchal Palace
15. Seven Suns-Komplex
16. Harbormaster
17. House of the Water Queen
18. Flaming Fist Hauptquartier
19. Merchant League
20. Blushing Mermaid Inn
21. Iron Throne Tower



Gegenstand gut auf, bis Sie ihn untersuchen (lassen) können.
Nun dürfen Sie sich mit Ihrem neuen Wissen und frischgebackenen Helden ins Abenteuer stürzen.

Prolog

Erstmal üben ...

In Candlekeep haben Sie die Möglichkeit, sich mit dem Spiel vertraut zu machen und verschiedene kleine Aufgaben zu lösen, die Geld und Erfahrung bringen. Einige Leute werden Ihnen anbieten, mit Ihnen kämpferische Fähigkeiten zu trainieren. Nehmen Sie dieses Angebot an. Bewegen Sie sich im Uhrzeigersinn durch die Stadt und sprechen Sie die Mönche in grüner Kutte auf jeden Fall an, diese haben einige Weisheiten auf Lager. In der Stadt greifen zwei Leute Sie ohne Grund an. Ihr Ziehvater Gorion erwartet Sie in der Mitte der Stadt an der Bibliothek.

Diebische Freundin: Imoen

In den Gärten der Bibliothek sollten Sie auch mit Imoen – einer alten Jugendfreundin – reden. Behandeln Sie diese gut,Sie werden später dankbar dafür sein.
Ihr Stiefvater ist aufgeregt und drängt Sie zum Verlassen der Stadt, weil er Gefahr für Ihr Leib und Leben wittert. Er ist aber nicht bereit, Details herauszurücken. Erbetteln Sie sich noch ein paar Minuten Zeit und erledigen Sie einige Besorgungen in Candlekeep. Rüsten Sie sich für die Wildnis aus und kaufen Sie beim Wirt im Norden von Candlekeep ein, was Sie benötigen. Ins Auge fassen sollten Sie hier einen Bogen oder eine Schleuder und die beste Rüstung für Ihren Charakter.
Wenn Sie bereit sind, die Stadt zu verlassen, gehen Sie zu Gorion. Vor den Stadttoren erwartet Sie ein Killerkommando, das Sie und Ihren Ziehvater bedroht. Gorion stürzt sich todesmutig in den ungleichen Kampf und läßt Sie fliehen. Am Ende des Gefechtes stirbt Gorion.

Kapitel 1

Gruppenzuwachs

Im Wald vor Candlekeep stellen Sie fest, daß Imoen Ihnen gefolgt ist. Somit sind Sie in der Wildnis nicht auf sich allein gestellt. Die Diebin ist eine hervorragende Bogenschützin und ergänzt Ihre Gruppe vorzüglich. Von ihr erhalten Sie den Hinweis, daß Gorion einen Brief bei sich trägt, der sein merkwürdiges Verhalten erklären soll. Begeben Sie sich also zurück an den Ort des Grauens (auf der Automap bereits eingezeichnet). Dort finden Sie nicht nur die wertvolle Ausrüstung der Oger (die Jaderinge bringen bares Geld), sondern auch etwas Gold und den erwähnten Brief bei Gorions Leiche.

Xzan und Montaron

Der Wanderer, dem Sie am Waldrand vor Candlekeep begegnen, weist Ihnen die Richtung zum »Friendly Arm Inn«, wo Sie zwei Freunde Gorions treffen sollen. Die zwei seltsamen Gestalten, von denen er außerdem berichtet, treffen Sie ein paar Meter weiter im Osten, wenn Sie sich an die Straße halten. Montaron, der diebische Halbling, und Xsar, der etwas seltsame Necromancer, bieten Ihnen ihre Dienste an. Die beiden sind auf dem Weg zu den Minen von Neshkal, wo nicht nur das Eisen unbrauchbar zutage gefördert wird, sondern auch Menschen auf mysteriöse Art umkommen. Wenn Sie den beiden versprechen, nach Neshkal mitzugehen, schließen Montaron und Xzar sich der Gruppe an. Dieses Angebot können Sie derzeit nur dankbar annehmen, die zusätzliche Hilfe der beiden benötigen Sie dringend. Die Straße nach Nordosten führt Ihre Gruppe schon bald zum »Friendly Arm Inn«.

Unfreundlicher Empfang

Die Kneipe steht in der Mitte des Komplexes. Achten Sie darauf, daß Ihre Gruppenmitglieder bei bester Gesundheit sind, bevor Sie dorthin gehen. Die Treppen der Kneipe Inn liegen rechter Hand am Gebäude. Warten Sie, bis sich ein, zwei Wachen auf dem Bildschirm befinden; gehen Sie dann hinauf. Greifen Sie den Mann, der Sie auf der Treppe ansprechen will, direkt an. Zaubern Sie auf jeden Fall Xzars »Minor Drain«-Spell und greifen Sie den Fremden mit allem an ,was Sie haben, bevor er seine tödliche Magie wirken lassen kann. Sie sollten sich nicht unbedingt darauf verlassen, daß die herumstehenden Wachen der Wirtschaft Ihnen zu Hilfe eilen. In den Taschen des besiegten Magiers finden Sie eine Petition unbekannter Herkunft: Auf Sie ist ein Kopfgeld ausgesetzt worden! Langsam wird der Grund für die Angriffe klar.

Jaheira und Khalid

Im hinteren Teil des »Friendly Arm Inn« treffen Sie die zwei Freunde Gorions: die Diebin und Druidin Jaheira und den Krieger Khalid. Diese beiden ergänzen Ihre Gruppe perfekt, denn Jaheira beherrscht Heilmagie. Zu sechst können Sie sich nun den seltsamen Toden in den Eisenminen von Nashkel widmen. Reisen Sie dazu nach Beregost im Süden der Karte.

Kapitel 2

Zwischenstop in Beregost

Beregost ist die erste große Örtlichkeit, die Sie mit Ihrer Gruppe erforschen können. Hören Sie sich den neuesten Tratsch über





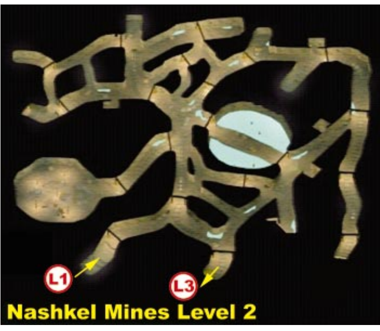
Beregost
1. Mercenary Service (Begleitauftrag)
2. Feldpost Inn
3. Jovial Juggler
4. Thunderhammer Smithy
5. Red Sheaf Inn

den Eisenschwund an, ruhen Sie Ihre Truppe aus und versuchen Sie, lukrative Aufträge zu ergattern. Erster Anlaufpunkt für frischgebackene Abenteurer ist der Mercenary Service. Bei dem angebotenen Auftrag können Sie sich die ersten Münzen und Erfahrungspunkte verdienen.
Der »Feldpost Inn« birgt einen wilden Schläger, der Sie in einen Kampf verwickelt, der »Jovial Juggler« hingegen einen gefährlichen Kopfgeldjäger. Bevor Sie den »Jovial Juggler betreten«, wenden Sie vor dem Gebäude unbedingt »Bless« an und pausieren Sie das Spiel, sobald Sie drin sind. Der Mann, der Sie anspricht (er ist mit einen weißen Ring markiert), ist Ihr Ziel. Greifen Sie ihn sofort an und sprechen Sie den Druiden-Spruch »Entangle«, um ihn an Ort und Stelle festzuhalten. Um an Erfahrung zu gewinnen, empfiehlt sich außerdem die Jagd auf die Kreaturen in der Wildnis außerhalb Beregosts. Ziehen Sie allerdings bald nach Nashkel weiter, wählen Sie dazu den südlichen Stadtausgang.

In Nashkel

Wehren Sie im Rasthaus am Stadteingang den üblichen Anschlag auf Ihr Leben ab. In der Ortsmitte treffen Sie auf Oublek, der Ihnen 200 Goldstücke anbietet. Nehmen Sie dieses Angebot nicht an. Ihre Ehrlichkeit wird mit einem weit wichtigeren Reputationspunkt und der Dankbarkeit Oubleks belohnt. Somit können Sie fortan für die Stadt ebenfalls auf Kopfgeldjagd gehen.
Der Bürgermeister erteilt Ihnen sogleich den Auftrag, in den Minen nach dem Rechten zu sehen, Dämonen sollen dort ihre Finger im Spiel haben sollen. Um zu den Minen zu gelangen, gehen Sie die Straße nach Osten entlang.
Die angeblichen »Dämonen« sind in Wahrheit Kobolde, die in Gruppen auf-







treten und dadurch zur ernsthaften Bedrohung werden.

Kobold-Angriffe

Ab Level zwei beginnen die Kobold-Angriffe. Erledigen Sie die Bogenschützen möglichst früh. Der dritte Level der Minen birgt einige Fallen (»!«) auf der Karte). Mittels der »Trap Detection« einer Ihrer Diebe werden diese Fallen rot hervorgehoben und können entschärft werden.
Pirschen Sie sich mit den beiden Bogenschützen vorsichtig an den Hinterhalt (H) heran und locken Sie die ersten Kobolde zu sich, dann haben Sie es nicht sofort mit der ganzen Bande zu tun. Machen Sie so weiter, bis Sie schließlich zum Anführer der Bande gelangen, der mit Flammenpfeilen auf Sie schießt.
Ein einziger Treffen kann ohne weiteres ein Partymitglied ausschalten. Also konzentrieren Sie Ihre Angriffe auf den Anführer und erledigen diesen zuerst. Entschärfen Sie vor dem Abstieg zu Level vier die gefährlichen Fallen.

Vierter Level

In der Mitte der gigantischen Grotte befindet sich das Hauptquartier der Kobolde. Im Raum rechts neben dem Eingang der Höhle treffen Sie auf den Anführer der Monster: Mulahey. Auf diesen Kampf

sollten Sie sich gut vorbereiten. Betreten Sie das Zimmer mit den Teppichen erst, wenn Ihre Druidin »Bless« auf die Gruppe gesprochen hat. Halten Sie außerdem den »Entangle«-Spruch von Jaheira bereit – denn Sie werden auch von hinten angegriffen. Nehmen Sie Ihre Magier in die Mitte der Gruppe. Sobald Sie die Höhle betreten, wird Mulahey auf Sie aufmerksam und fängt ein Gespräch an, dessen Verlauf aber in jedem Fall zu einem Kampf führt. Also greifen Sie ihn vorher an, das verschafft Ihnen wertvolle Sekunden. Auch sein pathetisches Flehen in der Mitte des Kampfes können Sie getrost ignorieren. Die Belohnung für Mulaheys Tod ist reichlich: In seinem Besitz befinden sich haufenweise Spruchrollen und mehrere magische Gegenstände. Am interessantesten: der Ring of Holyness. Mit diesem erhält ein Druide oder Priester einen zusätzlichen Spruch für jeden Zauberlevel.

Elfenmagier Xan

In der Höhle des Mulahey finden Sie den Elfenmagier Xan. Nehmen Sie diesen statt Montaron und Xzar in die Gruppe auf. Xan ist als einziger Magier in der Lage, ein Schwert – sein magisches Moonblade – zu führen und befindet sich zudem bereits auf Level zwei. Machen Sie sich keine Sorgen um die entstehende Lücke in der Gruppe; Sie finden bald Ersatz.

Kapitel 3

Zurück nach Nashkel

Wählen Sie den östlichen Ausgang aus dem Minenlevel vier, der Sie direkt in die Wildnis südlich Nashkels hinaufführt. Meiden Sie auf jeden Fall den südöstlichen Weg, der von der Höhle wegführt, dort erwartet Sie ein todbringender Kampf mit ein paar erzürnten Amazonen. Wählen Sie lieber die westliche Route und reisen Sie zurück nach Nashkel. Besuchen Sie zunächst den Bürgermeister, der Sie mit 900 Goldstücken und einem weiteren Punkt für Ihr Reputationskonto empfängt.

Branwen

Besuchen Sie den Karneval im Westen Nashkels. Dort entdecken Sie etwa in der Mitte des Zeltlagers einen Mann, der Ihnen eine Spruchrolle für 500 Goldstücke anbietet. Diese erlöst die versteinerte Figur etwas weiter oben von ihrem schrecklichen Schicksal. Es handelt sich um die Priesterin Branwen, die sich Ihrer Gruppe aus Dankbarkeit sofort anschließt. Mit ihr und dem »Silence«- Spruch können Sie die gefährliche Begegnung beim Gasthaus von Nashkel angehen: Dort erwartet Sie Nimbul. Sprechen Sie sofort einen »Silence«-Zauber auf ihn aus. Damit wird er so ungefährlich, daß Sie ihn ohne weiteres ins Jenseits befördern können. Er hat einen Auftrag bei sich, in dem ein wichtiger Name steht. Zudem besitzt er magische Gegenstände. Seine Stiefel sind am interessantesten; es handelt sich um »Boots of Avoidance«, die Ihnen fünf zusätzliche Punkte beim Ausweichen von Pfeilen geben. Ferner hat er einen »Ring of Infravision«, der auch einem Menschen erlaubt, nachts zu sehen. Nun wird es aber Zeit, den Hinweisen aus der Mine nachzugehen. Diese führen zurück nach Beregost.

Verräter Tranzig

Im ersten Stock des »Feldpost Inn« finden Sie einen Mann namens Tranzig. Sein Name fiel schon des öfteren in Zusammenhang mit der Eisenknappheit. Nun können Sie ihn zur Rede stellen.

Nach einem kurzen Kampf ist er bereit, auszupacken. Er verrät Ihnen sowohl die Namen als auch den Aufenthaltsort einiger Drahtzieher der Diebesbande. Das Banditenlager befindet sich nördlich des Larswood und Peldvale (es wird nach dem Gespräch automatisch auf der Landkarte verzeichnet).

Gnoll Lair

Kümmern Sie sich um das Gnoll Lair ganz im Westen der Region. Dorthin gelangen Sie nur über Nashkel. Begeben Sie sich dort zum westlichen Ausgang, um sich durch die Wildnis bis zum Gnoll Lair vorzuarbeiten. Nehmen Sie gleich die ersten Stufen, die Sie in den ersten Stock führen. Dynaheir, die Hexe, die sich Ihnen anschließt, befindet sich in der Foltergrube dort oben. In einer Höhle direkt unterhalb des Gnoll Lair finden Sie einen »Magical Tome of Speed«, der permanent die Geschicklichkeit (DEX) eines Charakters um einen Punkt anhebt. Das senkt auch die Rüstungsklasse um einen Punkt. Verwenden Sie das Buch oder verkaufen Sie es im »Feldpost Inn«.

Larswood

Im »Jovial Juggler« bietet Ihnen die Söldnerchefin Vai satte 50 Goldmünzen für jeden Diebesskalp, den Sie ihr präsentieren. Der Larswood wimmelt nur so von Dieben, denen Sie einen solch unfreiwilligen Haarschnitt angedeihen lassen können. Achten Sie im Wald vor allem auf feindliche Einheiten der Black Talons. Diese gefährliche Bande besitzt magische Pfeile, die ohne weiteres auch fortgeschrittene Gruppenmitglieder auslöschen können. Verwickeln Sie Gruppen der Black Talons sofort in einen Nahkampf: Ihre Gruppe lebt dadurch länger, und Sie können nach der Begegnung die nicht verschossenen Pfeile ergattern. Es handelt sich um magische Pfeile +1 und Eispfeile, die Sie für schwierige Kämpfe aufheben. Bei akutem Gold-



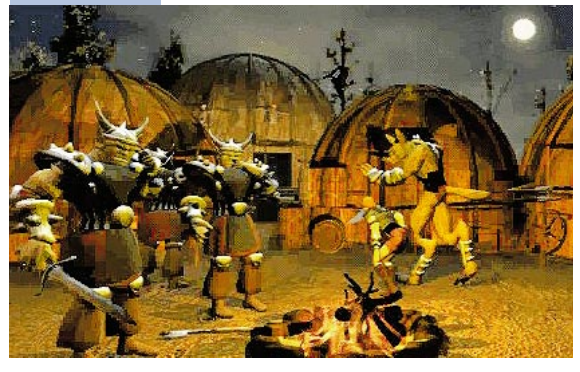
mangel rasten Sie einfach in Larswood. Mit etwas »Pech« wachen Sie mit acht Dieben wieder auf, was Ihnen jedesmal acht Skalps einbringt. Sehen Sie sich vor dem Hinterhalt in der Mitte des Waldes vor.

Peldvale

Ganz im Nordwesten finden Sie Viconia. Diese ist ein »Drow Elf« (Dunkelelf) und wird von einem »Flaming Fist«-Söldner verfolgt. Helfen Sie ihr, indem Sie den Flaming Fist aus seiner Rüstung hauen. Viconia ist dann bereit, sich der Gruppe anzuschließen, allerdings bietet Sie Ihnen keinerlei Vorteile gegenüber den derzeitigen Mitgliedern. Da Peldvale nur Zwischenstation zu Ihrem eigentlichen Ziel, dem Banditenlager, ist, machen Sie sich auf nach Norden.

Banditenlager

Das Lager befindet sich gut geschützt mitten im Wald. Schleichen Sie sich vom südöstlichen Eingang durch den Wald heran. Der erste der harten Kämpfe findet gleich am Lagereingang statt. Konzentrieren Sie Ihre gesamte Magie auf den gut ausgerüsteten Ritter, der Sie sofort angreift. Dringen Sie zuerst nicht zu weit ins Diebeslager vor, sonst hagelt es Pfeile von allen Seiten. Nachdem Sie außerhalb der Stätte für Ordnung gesorgt haben, sprechen Sie vor dem Angriff auf das Hauptzelt auf jeden Fall »Bless« auf die Gruppe aus und lassen Xan seinen »Armor«-Spruch zaubern. Im Zelt selbst schieben Sie noch »Silence« nach, um den angreifenden Magier abzuwehren. Der Hobgoblin im hinteren Teil des Zeltes hat vergiftete Pfeile, verwickeln Sie diesen daher schnellstmöglich in einen Nahkampf.



Dieses romantische Lagerfeuer wirkt zwar recht einladend, die Gastgeber sind über Ihren Besuch trotzdem nicht allzu erfreut ...

Ender Sai

Nach gewonnenem Kampf erwartet Sie im Zelt der Gefangene Ender Sai, der einige wichtige Informationen für Sie hat. Da die Truhe durch einen Blitzzauber geschützt ist, sollte nur ein starker Charakter diese vorsichtig öffnen. In der Truhe befinden sich einige verräterische Briefe und ein Batzen Gold. Untersuchen Sie auch rund um das Lager alle Truhen, Kisten, Säcke und Fässer.

Kapitel 4

Cloakwood

Mit den soeben gewonnenen Hinweisen machen Sie sich mit der Gruppe zum Cloakwood auf. Dieser gigantische Wald muß von vorn bis hinten durchlaufen werden, um zu den Minen zu gelangen; rüsten Sie sich also mit genügend Heiltränken und Pfeilen aus.

Adliger in Not

Der erste Part des Cloakwood beherbergt eine »kleine« Mission, in der Sie einen Adligen – Aldeth Sashenstar – aus Baldur's Gate vor der Ermordung durch einige wütende Druiden retten sollten. Aldeth hat im Forst seinem Jagdhobby gefrönt, und nun sind die Hüter der Natur sauer auf ihn. Lassen Sie auf keinen Fall zu, daß die Druiden ihn töten. Sein Dank ist Ihnen sicher; er ist Mitteilhaber der Seven-Suns-Händlergilde in Baldur's Gate. Etwas weiter im Süden finden Sie außerdem eine »Cloak of Non-Detection« bei einigen Taslois.

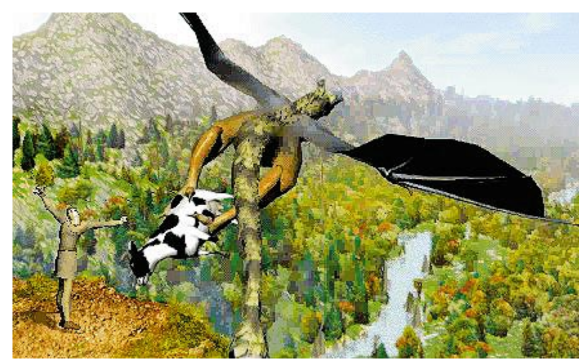
Spinnen

Zwei Dörfler haben das magische Schwert »Spider's Bane« gefunden, mit dem sie die Spinnenplage beenden wollten. Doch nun ist einer der Brüder verschwunden. Der andere bittet Sie am Waldeingang um Hilfe. Wollen Sie den Spinnenwald mit Ihrer Gruppe angehen, ist äußerste Vorsicht geboten. An einigen Waldecken entlang des Wegs sind Fallen angebracht, die Sie nicht entschärfen können. Diese Fallen beherbergen einige Ladungen eines klebrigen Netzes, das die Gruppenmitglieder ähnlich »Entagle« festhält.

Die Höhle der Spinnenkönigin ganz im Westen der Karte bewohnt die Herrscherin – nebst einigen weiteren Spinnen und gefährlichen Ettercaps. Wenn Sie diesen Kampf heil überstehen, können Sie den wertvollen Zweihänder und den Körper des verschollenen Bruders bergen. Spider's Bane ist mit einem permanenten »Free Action«-Spruch ausgestattet. Damit kann dem Besitzer kein Haltespruch wie »Entangle« oder »Hold Person« mehr gefährlich werden.

Optional: Wyvernjagd

Der dritte Abschnitt des Cloakwood beherbergt den diebischen Elf Coran, der sich Ihrer Gruppe zur Wyvernjagd anschließen will. Lehnen Sie das Angebot ab. Sollten Sie den genannten Wyverns begegnen, können Sie die Prämie für die Biester auch selber einsacken. Für Mutige oder Lebensmüde: Das Nest der Wyvern befindet



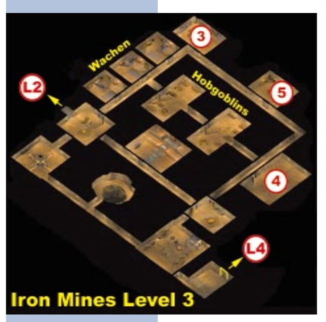
Wyvern sind recht unangenehme Tierchen. Eine Jagd sei wirklich nur Mutigen oder Lebensmüden empfohlen.

Zum Cloakwood
Flusstor
L2
Iron Mines Level 1

Der erste Level der Eisenminen. Sprechen Sie mit dem Kumpel beim Flußtor.



Im zweiten Level der Eisenminen befreien Sie Rill aus dem Gefängnis.



Sie müssen sich in heftigen Kämpfen im dritten Level Ihrer Haut wehren.

sich im vierten Abschnitt des Cloakwood in einer Höhle, mittig im Wald. Dort erwarten Sie neben den verärgerten Eltern drei junge Wyvern. Als Belohnung für den Tod der Biester bekommen Sie nicht nur das Kopfgeld, sondern im hinteren Teil der Höhle, bei einem eher glücklosen Vorgänger, auch eine »Wand of Fear«.



Der Druide

Tiefer im Cloakwood treffen Sie einen Druiden. Auf dessen Frage nach dem Iron Throne antworten Sie auf jeden Fall mit »Nein«. Er gibt Ihnen dann einen wertvollen Zaubertrank und weist Ihnen den Weg zu den Minen: Arbeiten Sie sich in östlicher Richtung durchs Gehölz, bis Sie schließlich die Minen auf der Karte anwählen können.

Der Haupteingang der Minen liegt direkt am östlichen Eingang des Waldes. Rüsten Sie Ihre Bogenschützen mit magischen Pfeilen aus, die Sie bei Begegnungen mit den Black Talons ergattert haben. Sind Sie in den Komplex vorgedrungen, werden Sie noch von weiteren Schergen des mysteriösen Iron Throne aufgehalten. Darsus und sein bis an die Zähne bewaffneter Kumpan nebst zwei Magiern wollen Sie unbedingt am Weiterleben hindern. Sprechen Sie sofort einen »Silence«-Spruch und gleichzeitig »Entangle« aus. Der rechte Magier macht sich unverzüglich mit einem Zauberspruch unsichtbar, was Sie leider nicht verhindern können. Diesen Effekt können Sie aber mit dem Priesterspruch »Invisibility Purge« oder »Dispel Magic« kontern.

»Silence«-Spruch anwenden

Die Magier sind durch den »Silence«- und »Entangle«-Spruch beeinträchtigt, was Ihnen die Zeit gibt, sich um die beiden Söldner zu kümmern. Konzentrieren Sie sich im Nahkampf und mit einem Bogen auf je einen Krieger. Der andere Bogenschütze sollte sich um die dolchwerfenden Magier im Hintergrund kümmern, ehe der »Silence-Spruch« nachläßt. Der Mineneingang befindet sich im östlichen Abschnitt des Komplexes.

Minen

In den Minen begegnen Sie in Level eins beim Flußtor einem Kumpel, der Sie auf Rill, den eingekerkerten Sklavenanführer, hinweist. Sie begeben sich tiefer in die Minen hinein, befreien Rill aus seinem unangenehmen Aufenthaltsort im zweiten Level (1) und drücken ihm hundert Goldstücke in die Hand. Damit wird er sich um die Flucht der Sklaven aus den Minen kümmern; Sie haben dem Iron Throne gehörig in die Suppe gespuckt. Im Gefängnis finden Sie den Zwerg Yeslick, der das Flußtor konstruiert hat und Ihnen einiges darüber berichtet. Sein Angebot, Sie zu begleiten, lehnen Sie aber ab. Vorsicht vor dem Abstieg zu Level drei: Die Wachstation (2) der Minen befindet sich direkt darüber, und es erwartet Sie ein harter Kampf mit vielen Wachen, Black Talons und einer Magierin. Gehen Sie die Wachstation vom östlichen Eingang her durch die Geheimtüren an. Um die gelb eingezeichneten Geheimtüren aufzudecken, stellen Sie Ihren Dieb oder Priester davor. Nach einiger Zeit werden diese automatisch erkannt.

Fallen in den Minen

Entschärfen Sie die Fallen (!) in den Minen mit Ihrem Dieb. Im dritten Level befinden sich die Wohnräume der Wachen und der Hobgoblins. Viele Kämpfe erwarten Sie. Im Waffenlager (3) können Sie ein magisches Schild +1 und eine Studded Leather



Armor +1 ergattern. Daneben wartet in diesem Stockwerk ein Orkmagier (4) auf Sie. Dieser hat sich unsichtbar gemacht. Bereiten Sie Ihren »Silence«-Spruch und vielleicht einen »Invisibility Purge« für ihn vor. Weitaus schwieriger wird der Aufenthaltsraum der Hobgoblins (5). Auslassen sollten Sie den Raum aber nicht; die dort anwesende Zauberin besitzt einige sehr wertvolle und nützliche Spruchrollen. Laufen Sie mit einen Charakter außen am Raum vorbei und locken Sie so die Hobgoblins in den Gang, wo bereits Ihre Bogenschützen warten. So nehmen Sie dem Kampf einiges an Gefahr: Ohne ihre schützenden Hobgoblins ist die Zauberin ein Kinderspiel.



Der vierte Level der Eisenminen. Hier versteckt sich Davaeron.

Davaeron

Davaeron versteckt sich im vierten Level der Eisenminen hinter einem riesigen Fallenaufgebot. Lassen Sie Ihren Dieb vorsichtig die ersten dieser Fallen entschärfen, ehe Davaeron (6) in Ihre Sichtlinie kommt. Er benutzt den Zauber »Dimension Door« und teleportiert sich damit zu Punkt X, um Sie von der Seite anzugreifen. Wagen Sie sich deshalb nicht zu weit vor, sondern verharren Sie hinter dem Gang, der zu diesem Raum führt. Davaeron kommt nach einiger Zeit hervor. Greifen Sie ihn an, aber seien Sie sehr vorsichtig! Er hat eine Menge Zaubersprüche auf Lager. Unter anderem kann er ein ganzes Rudel Dire-Wölfe beschwören oder einen »Hold Person«-Zauber auf die Gruppe wirken.

Spider´s Bane Spruch

Rüsten Sie auf einen Charakter mit dem Spider's Bane aus, der dadurch dem Spruch entgehen kann. Verteilen Sie Ihre Party, damit nicht alle zusammen von »Hold Person« betroffen werden. Wenn Davaeron Ihrem Schwert zum Opfer gefallen ist, laben Sie sich an seinen gesammelten Kostbarkeiten. Neben diversen starken und nützlichen Sprüchen (beispielsweise »Protection from Petrify« und »Protection from Evil«) hat er auch eine »Wand of Fear« und Bracers AC 6 zu bieten. Seine Robe ist Zauberern mit böser Gesinnung vorbehalten, Xan kann sie daher nicht anziehen. Verkaufen Sie das gute Stück später.

Davaerons Lehrling

Verhören Sie den Zauberlehrling Stephan Re'Cap im Nebenzimmer (7), bevor Sie ihn um die Ecke bringen. Untersuchen Sie alle Kisten und Bücherregale in Davaerons ehemaligem Reich. Neben etwas Gold finden Sie in den Kisten Zaubertränke und in diversen Bücherregalen weitere Spruchrollen für Ihren Zauberer.
Vergessen Sie auch nicht das Regal im Raum acht, es enthält den wichtigen Spruch »Detect Invisibility«. Der Aufzug bringt Sie zurück in den ersten Level. Lassen Sie mit Hilfe des Schlüssels die Minen von dem Sklaven beim Flußtor fluten. Begeben Sie sich dann an die frische Luft.

Chapter 5

Auf nach Baldur's Gate

Eine lange Reise

Auf dem Weg nach Baldur's Gate im fernen Norden durchqueren Sie praktisch das ganze Königreich. Einige gute Aufträge können Sie direkt unterwegs absolvieren. So flehen einige Fischer Sie kurz vor Baldur's Gate an, eine Hexe zu erledigen. Diese residiert nordwestlich der Brücke nach Baldur's Gate in einer Hütte und ist ein relativ einfacher Gegner. Sie hat außerdem ein paar feine Bracers AC7 für Ihren Magier zu bieten. Bei den Fischern haben Sie auch Gelegenheit, gefährliche Ankhegs zu jagen. Einer gibt satte 975 Erfahrungspunkte für die Gruppe. Passen Sie aber auf, wenn Sie sich auf die Jagd begeben, die Spucke dieser überdimensionalen Ameisen ist ätzend und giftig. Sollten zwei Ankhegs Sie bedrohen, fliehen Sie. Ansonsten sterben Sie heldenhaft, aber sinnlos.
Baldur's Gate: die Hauptstadt der Schwertküste. Hier sitzen die Drahtzieher der Eisenknappheit und der Mordanschläge, die man auf Sie verübt hat. Zeit, ihnen das Handwerk zu legen.



Das Stadttor von Baldur's Gate. Immer hereinspaziert! Willkommen in der großen Stadt.



Im Auftrag seiner Majestät

Vor dem Eingang fängt der Kommandant der Flaming Fists (die Stadtsöldner) Sie ab. Er erteilt Ihnen einen wichtigen Auftrag, der von ganz oben kommt: Sie sollen alles herausbekommen, was irgendwie im Zusammenhang mit Iron Throne steht – der Bande, die den kompletten Eisenhandel kontrolliert. Da Sie dem Iron Throne ohnehin auf den Pelz rücken wollten, kommen Ihnen die 2000 angebotenen Goldstücke für das Herumspionieren gerade recht. Sie begeben sich also ins riesenhafte Baldur's Gate, das in sechs Sektoren unterteilt ist. Erkunden Sie zunächst die Stadt, um einen ungefähren Eindruck zu bekommen und sich einigermaßen zurechtzufinden. Hier können Sie einige Aufträge ergattern – manche in der Stadt selbst, andere außerhalb davon.

Im Sektor nördlich des Eingangsbereiches treffen Sie auf zwei Schergen des Iron Throne: Marek und Lothander. Die beiden drohen Ihnen Übles an, falls Sie sich nicht ruhig verhalten. Wie schön: Man weiß, daß Sie da sind.

Schleichender Tod

Auf dem Marktplatz von Baldur's Gate erfahren Sie durch Lothander, daß Marek ein langsam wirkendes Gift in Ihre Rationen geschmuggelt hat. Sie haben nur noch zehn Tage zu leben, wenn Sie nichts dagegen unternehmen. Glauben Sie Marek – er blufft nicht! Auch Lothander hat mit Marek – seinem ehrgeizigen Bruder – zu kämpfen. Marek hat ihn mit einem Fluch belegt, weil Lothander sich zunächst sträubte, mit dem Iron Throne zusammenzuarbeiten. Dieser Fluch zwingt ihn zur Zusammenarbeit mit dem korrupten Händlerregime.

Gegengift

Lothander bietet Ihnen ein Gegengift an, falls Sie ihm im Gegenzug bei seinem Fluch helfen. Begeben Sie sich also zum Zelt des Wahrsagers direkt auf dem Marktplatz und lassen Sie sich von diesem weissagen, wie Mareks Fluch beseitigt werden kann. Sie bringen in Erfahrung, daß dazu nur die Priesterin Jalantha Mistmyr im Tempel der Meereskönigin in der Lage ist.

Tempel der Meereskönigin

Gehen Sie flugs dorthin, während Marek der Dinge im »Star and Blade Inn« gleich um die Ecke des Tempels der Dinge harrt. Von der arroganten Jalantha erhalten Sie den Auftrag, das Buch des Wissens vom Tempel der Tymora zu besorgen: Ohne Buch kein (Gegen-)Fluch.

Tymoras Buch

Zähneknirschend laufen Sie zum Tempel im Norden der Stadt, wo Sie verzweifelt 500 Goldmünzen für das Buch bieten. Der Priester erkennt Ihre Not und rückt den Wälzer heraus. Mit dem Buch unterm Arm erreichen Sie den Tempel. Verlangen Sie das Fluch-Gegenmittel, aber ohne das Buch herauszugeben. Nun, da Ihnen der Heiltrank gewiß ist, können Sie die erste gute Tat in Baldur's Gate vollbringen: Rotten Sie den dunklen Tempel der Königin des Meeres mitsamt seinen dunklen Priesterinnen aus! Jalantha staunt nicht schlecht, wenn Sie ihr das Schwert unter die hohe Nase halten. Nach einem »Silence«- Spruch sollten die Priesterinnen kein größeres Problem mehr darstellen. Neben den Erfahrungspunkten und magischen Gegenständen behalten Sie das Buch, das die Weisheit eines Charakters permanent um einen Punkt anheben kann. Wenden Sie es auf Branwen an, diese merkt sich dann einige Sprüche mehr.

Zurück zu Lothander

Im »Stars and Cloak Inn« wartet Lothander bereits ungeduldig auf Sie. Er gibt Ihnen eine Flasche mit dem heiß ersehnten Gegengift, die sich bestürzenderweise nur als einfaches und zu schwaches Antidot herausstellt. Das echte hat Marek, der sich im »Blushing Mermaid Inn« befindet. Begeben Sie sich dorthin, um Marek den Heiltrank abzunehmen.

Blushing Mermaid

Am Eingang erwartet Sie ein Oger, der Ihr Plakat an einer Wand hat hängen sehen und sich seine Prämie holen will. Reden Sie ihm ins Gewissen und er zieht ab, um zu überprüfen, ob es sich auf dem Plakat wirklich um Ihr Konterfei handelt. Auf diese Weise vermeiden Sie den Kampf. Im ersten Stock der »Blushing Mermaid« wartet Marek auf Ihren Tod. Drehen Sie den Spieß um und nehmen Sie das Gegengift aus seinen kalten Händen. Es enthält zehn Schluck; lassen Sie jedes Ihrer Partymitglieder einen Zug aus der Pulle nehmen, und schon können Sie sich wieder voll auf Ihre eigentliche Mission konzentrieren. Statten Sie aber erst einem alten Bekannten einen Besuch ab.

Auftrag von Aldeth Sahenstar

Sie treffen Aldeth Sashenstar in Baldur's Gate vor dem Haus der Händlergilde (Merchant League) wieder, wo er Sie um einen erneuten Gefallen bittet. Die Mitglieder seiner Gilde benehmen sich seltsam, und seine beiden Teilhaber scheinen nach seinem Urlaub wie ausgewechselt. Helfen Sie Aldeth auch dieses Mal. Dieser stellt Sie als alten Jugendfreund vor und läßt Sie die Teilhaber ausspionieren. Im Schreibtisch von Zorl, im ersten Stock des Gebäudes, finden Sie einige belastende Dokumente. Die wahren Teilhaber sind schon lange tot; hier sind Doppelgänger am Werk. Reden Sie im ersten Stock mit Brandilar, dem Chef der Wachen. Nun können

Sie die gesamte Bande zur Hölle schicken. Aldeth überreicht Ihnen zur Belohnung den Shapeshifter-Killer. Dieses Schwert verhält sich wie ein Bastardschwert +1, bis es auf einen Shapeshifter trifft. Sein Bonus erhöht sich im Kampf gegen diese Höllenkreaturen auf +3.

Seven Suns

Ihre eigentliche Mission: Klären Sie die seltsamen Vorfälle im Seven-Suns-Komplex auf. Das Haus der Seven-Sun-Händler wird von einigen seltsamen Menschen bevölkert. Die werden sogar noch seltsamer, wenn sie sich hartnäckig in ein Gespräch mit jemandem verbeißen. Dann wird Ihnen schnell klar, warum die Händler sich so komisch benehmen. Sie sind allesamt Doppelgänger, eine Shapeshifter-Rasse, welche die Identität der früheren Händler und somit auch die Geschicke der Gilde an sich gerissen hat. Erledigen Sie alle Doppelgänger und sehen Sie dann im Keller nach. Dort wird das Gildenoberhaupt von den Doppelgängern nur deshalb am Leben erhalten, weil sie Informationen aus ihm herausquetschen wollen. Befreien Sie Jhasso aus den Klauen der Dämonen, und der Dank ist Ihnen sicher. Vor allem der des Kommandanten der Flaming Fists, Scar, zu dem Sie eingeladen werden.

Geheimnis des Iron Throne

Lassen Sie sich von diesem über den Iron Throne aufklären. Scar verschafft Ihnen eine Audienz bei Duke Eltan. Der gibt Ihnen den Auftrag, den Iron Throne auszuspionieren und auch dort alles über die seltsamen Vorkommnisse der Region herauszufinden. Lügen Sie sich ins obere Stockwerk des Turmes vor, indem Sie den Wachen sagen, daß Sie einen Job suchen und aus Sembia kommen. Im oberen Stockwerk erwartet Sie ein harter Kampf mit zwei Magiern und zwei Kämpfern des Iron Throne. Wieder einmal benötigen Sie den »Silence«-Spruch. Lassen Sie auch »Bless« über die Gruppe aussprechen.

Als nette Beigabe können Sie mittels eines »Wand of Monster Summoning« oder dem gleichnamigen Spruch die heraufbeschworenen Monster den größten Schaden einstecken lassen und die feindlichen Attacken auf diese lenken. Bei einer Leiche finden Sie einen belastenden Brief. Durchsuchen Sie auch das südliche Schlafzimmer, wo weitere Beweise in der Kommode lagern. Suchen Sie dann Duke Eltan bei den Flaming Fists auf.

Kapitel 6

Zurück in die Heimat

Duke Eltan ist mit Ihrer Arbeit äußerst zufrieden. Er drückt Ihnen ein wertvolles Buch in die Hände, mit dessen Hilfe Sie wieder Einlaß in Candlekeep finden. Dort treffen sich die führenden Köpfe des Iron Throne mit anderen Mitgliedern der korrupten Bande. In Ihrer Kindheitsstätte begegnen Ihnen viele bekannte Gesichter, die Ihnen Hinweise geben. Alle führen in die Bibliothek, wo sich im dritten Stock die Anführer des Iron Throne versammelt haben. Diese lassen Sie am besten erst mal in Ruhe.

Gold und Brief

Suchen Sie statt dessen den fünften Stock und Gorions altes Zimmer auf. Es ist das dritte von Süden in der linken Reihe. In der dortigen Truhe finden Sie nicht nur ein wenig Gold, sondern auch einen enthüllenden Brief mit erschreckendem Inhalt, was Ihre Herkunft angeht. Vor der Bibliothek werden Sie von einer Wache abgefangen und des Mordes an den Mitgliedern des Iron Throne beschuldigt!

Trotz aller Unschuldsbeteuerungen ist man in Candlekeep sicher, daß Sie die Männer getötet haben. Auch einen Ihrer Ringe wollen die Wachen angeblich bei den Leichen gefunden haben. Sie werden eingekerkert und müssen auf Ihre Verhandlung warten. Doch ein alter Freund eilt Ihnen im Gefängnis zu Hilfe: Ihr Mentor Tethtoril teleportiert Sie zum Eingang der Katakomben Candlekeeps, durch die Sie sich Ihren Weg nach draußen bahnen können.

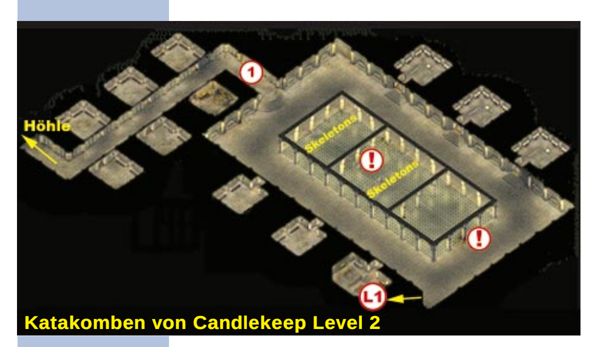


Katakomben von Candlekeep Level 1

Katakomben von Candlekeep

Lassen Sie Ihre Diebin vorangehen und schalten Sie Ihr »Fallenradar« ein, denn die Katakomben sind mit Tötungsmechanismen (»!«) nur so gespickt. Wenn Sie nicht aufpassen, kann ein einziger Blitzstrahl Ihre gesamte Gruppe vernichten. Entschärfen Sie alle Fallen – auch die an den Särgen, um an die Schätze zu gelangen ($). Nehmen Sie sich vor den Ghasts in acht, die zuhauf diesen ungastlichen Ort bevölkern. Ghasts können ein Gruppenmitglied mit einem Schlag paralysieren. Nutzen Sie die »Turn Undead«-Funktion Ihrer Priester und Paladine, um die Ghasts einzuäschern, verlassen Sie sich aber nicht darauf, daß dies immer funktioniert. Die interessantesten Schätze der Katakomben

sind zweifellos zwei Bücher, die die Werte Stärke und Wissen je eines Charakters permanent um einen Punkt anheben. Bergen Sie diese aus zwei Särgen.



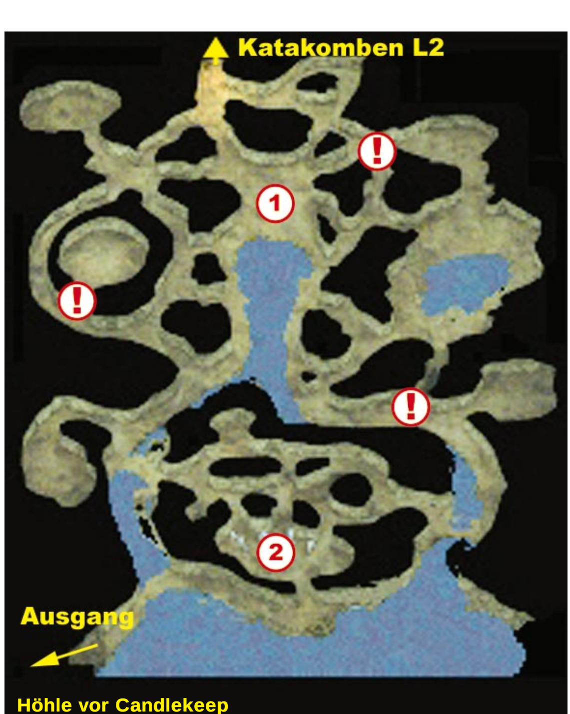
Katakomben von Candlekeep Level 2

Zwiespalt der Gefühle

In den Katakomben treffen Sie dauernd auf alte Bekannte, die sich vor Ihren Augen in furchtbare Doppelgänger verwandeln. In Level zwei jedoch begegnen Ihnen echte Freunde: der Zwerg und der Halbling aus Candlekeep. Diese helfen Ihnen durch den schwierigen Level, in dem Sie die Arkaden meiden sollten, es sei denn, Sie wünschen eine Begegnung mit gut zwei Dutzend Skeletten. Mögen Sie das Risiko, passen Sie auf jeden Fall beim Durchqueren der Säulenreihen auf, manche der Übergänge sind mit Fallen gespickt. Vermeiden Sie die Feuerfalle gleich am Anfang, sonst wird Ihre Party zu Minutensteaks verarbeitet. Bei Punkt 1 begegnet Ihnen ein ganzes Aufgebot von für Katakomben ungewöhnlichen Personen. Elminster, Tethtoril und sogar Gorion (Ihr toter Stiefvater) erwarten Sie. Sie bieten Ihnen Geleitschutz an. Lassen Sie die drei ruhig vorgehen, denn es handelt sich auch hier wieder um Doppelgänger.

Candlekeep-Höhlen

In den» Höhlen zur Freiheit« begegnen Ihnen bei Punkt 1 nochmals starke Gegner. Halten Sie den »Summon Monster«-Spruch oder den entsprechenden Zauberstab bereit, um Ihre Gegner zu beschäftigen, während Sie im Hintergrund tödliche Magie vorbereiten und Pfeile auf die Gegner regnen lassen. Einer der feindlichen Diebe hat einen verräterischen Brief bei sich, worin das Treffen mit dem Kopf des Iron Throne, Sarevok, erläutert wird. Viel gefährlicher wird es hingegen bei Punkt 2. Dort erwarten Sie zwei tödliche große Basilisken. Halten Sie den Spruch »Protection against Petrification« oder einen entsprechenden Zaubertrank parat, um diese Stelle durchqueren zu können. Rüsten Sie so viele Ihrer Charaktere wie möglich mit dem Schutzzauber aus und schicken Sie diese dann schnell in die Höhle zu den Basilisken. Aus dem Hintergrund greifen Imoen mit dem Bogen und Ihre Zauberer



Höhle vor Candlekeep

mit Magie an. Der Weg in die Freiheit liegt vor Ihnen. Zuvor sehen Sie aber noch einen Abgesandten des Iron Throne, der Sie mit Sarevok verwechselt. Nutzen Sie das aus und entlocken Sie ihm ein paar Informationen. Ihr Weg führt Sie zurück zum Hauptsitz des wahren Attentäters im Gebäude des Iron Throne: Sarevok.

Kapitel 7

Zurück nach Baldur's Gate

Falls Sie in Baldur's Gate einem Mitglied der Iron Fists in die Arme laufen und verhaftet werden, können Sie mit Hilfe von Neb entkommen. Beantworten Sie nur seine Frage richtig. Hier zwei richtige Antworten auf die zufällig gestellten Fragen: »33« und »Mirror«. Warten Sie einfach ab, bis er die entsprechende Frage stellt und geben Sie ihm dann die passende Antwort. Daraufhin zeigt Neb Ihnen seine Geheimtür. Besser ist es aber, von vornherein das Gefängnis zu vermeiden. Kümmern Sie sich lieber um die mysteriösen Dinge, die seit Ihrem Verschwinden passiert sind. Entar Silvershield ist tot, gemeuchelt im Auftrag von Sarevok, Ihrem Widersacher. Dieser hat sich selbst zum Herrscher über Baldur's Gate erklärt, und schon bald findet die Krönungszeremonie im königlichen Palast statt. Sie müssen also schleunigst Beweise gegen Sarevok finden.

Beweissuche

Im obersten Stockwerk des Iron-Throne-Turmes finden Sie die Konkubine Sarevoks. Machen Sie kurzen Prozeß mit ihr und den Ogern. Sarevok hat sein Tagebuch, in dem alle Schandtaten aufgelistet sind, Cythandra anvertraut. Genug bela-



stendes Material, um Ihre Unschuld und Sarevoks Schuld zu beweisen. Nun brauchen Sie noch eine Einladung zur Krönungszeremonie.

Einladungssuche

Die Einladung finden Sie bei den zwei Auftragsmördern im Freudenhaus »Undercellar«, in das Sie durch die Kanäle oder über den Eingang der »Blushing Mermaid« gelangen können. Die Hexe Slythe und der Meuchler Kristen erwarten Sie in der Mitte des Gebäudes. Benutzen Sie keine großräumigen Zerstörungszauber wie den Feuerball, da sich um das Geschehen herum Unschuldige befinden, deren Tod Ihre Gruppe wertvolle Reputation kostet. Wenden Sie »Silence« an, um Slythe vom Zaubern abzuhalten. Bei den beiden Leichen finden Sie nicht nur wertvolle Waffen und Gegenstände (+3 Kurzschwert und +2 Dolch!), sondern auch die benötigte Einladung, um Sarevoks die Krönung kräftig zu vermasseln.

Der Ring of Invisibility, den Sie ebenfalls bei Slythe finden, ist einer der wichtigsten Gegenstände hier. Geben Sie diesen Imoen, die sich damit überall unbemerkt heranschleichen kann.

Im königlichen Palast

Gehen Sie nun flugs zum königlichen Palast. Zunächst müssen Sie den Tod Belts und seiner Freundin verhindern. Daraufhin beschuldigt Sarevok Sie des Mordes. Diesmal drehen Sie den Spieß aber um, zücken das ergatterte Tagebuch und zeigen es Belt.

Als Sarevok Sie mit seinem Tagebuch herumwedeln sieht, verwickelt er Sie in einen harten Kampf, in dessen Verlauf er sich mit Hilfe seines Magiers aus der Gefahrenzone wegteleportiert. Verzichten Sie auch hier auf großräumige Zerstörungszauber. Konzentrieren Sie Ihre Angriffe auf Sarevok und seinen Magier. Sobald Sarevok schwer verletzt ist, teleportiert sein Magier ihn weg. Zumindest haben Sie aber sein wahres Gesicht entblößt und sind nun frei von den Mordbeschuldigungen.

Unter der Diebesgilde

Belt teleportiert Ihre Gruppe jetzt in die Diebesgilde von Baldur's Gate, unter der sich der Eingang zu den Katakomben (Undercity) befindet. Ruhen Sie sich aber zunächst einmal aus und kaufen Sie sich auf jeden Fall mindestens eine »Wand of Monster Summoning« und jede Menge hilfreicher Tränke, zum Beispiel solche, die Feuerresistenz oder Resistenz gegen Magie bieten. Die Treppe in der Diebesgilde führt Sie in die Gewölbe darunter. Stellen Sie Ihren Dieb an die erste Stelle und lassen Sie ihn überall nach Fallen suchen, mit denen das Gewölbe gespickt ist. Arbeiten Sie sich vorsichtig durch die vielen Reihen von Skelettkriegern und nutzen Sie »Turn Undead« Ihrer Priester und Paladine. Jellies sind resistent gegen Zauberspruch-Magie und können nur mit magischen Waffen verletzt werden. Sarevoks Magier befindet sich ebenfalls hier unten, und nun können Sie sich an ihm rächen ...

Showdown im Tempel von Bhaal

Auf dem Weg zum Tempeleingang (im Nordwesten der Karte) begegnen Sie einer anderen Abenteurergruppe, die Ihnen ans Leder will. Achten Sie darauf, immer ausgeruht zu sein, und merken Sie sich (wenn möglich) den »Summon Monster«-Spruch und viele offensive Sprüche. Halten Sie ansonsten die entsprechenden Zauberstäbe parat. Lassen Sie Imoen mit dem Ring of Invisibility die sicherste Route zum Nordwesten der Karte auskundschaften, viele Monster können Sie dadurch umgehen. Sarevok hat sich in seinen Tempel zurückgezogen. Der Eingang zum Tempel des Bhaal ist mit Fallen gespickt. Die auf dem Boden verteilten Totenköpfe enthalten Sprengladungen und können nicht entschärft werden.

Magie gegen Sarevok

Erledigen Sie mittels der unsichtbaren Imoen alle normalen Fallen und bereiten Sie sich auf den Kampf Ihres Lebens vor. Locken Sie zunächst Sarevoks Schergen aus dem Hauptraum zu sich und erledigen Sie so viele wie möglich. Sarevok ist gegen Magie resistent, wenden Sie daher »Silence« auf die feindlichen Magier und die »Wand of Monster Summoning« in der Gegend Sarevoks an, um diesen bei Laune zu halten. Er wird sich wie wild auf die heraufbeschworenen Monster stürzen – sorgen Sie also immer rechtzeitig für Nachschub, denn ein Schlag Sarevoks tötet jeweils ein Monster.

Unsichtbar machen

Die beschworenen Monster geben Ihnen Zeit und Gelegenheit, alle anderen feindlichen Figuren bis auf Sarevok ungestört auszuschalten. Sarevok selbst ist eine harte Nuß. Halten Sie all Ihre Tränke und Heilmagie bereit. Tränke wie »Giant Strength« und »Haste« sind sehr hilfreich. Lassen Sie Imoen immer wieder unsichtbar werden, um Sarevok ungesehen zu attackieren. Letztendlich wird Sarevok Ihrer geballten Kraft zum Opfer fallen und Sie haben das Rätsel um Baldur´s Gate gelöst.

Die Zeit bis zum Erscheinen des Expansion-Packs können Sie sich in der Wildnis der Schwertküste vertreiben. Es gibt noch viel zu entdecken!

(Markus Neumann/st)

Kurz & Knackig

Quest for Glory 5

Sie können Gegenstände verdoppeln, indem Sie im Rucksack auf einen Gegenstand doppelklicken, dann »Drop« wählen und während der Gegenstand noch fällt, schnell »i« drücken.
Dann den Gegenstand nochmals fallenlassen (funktioniert mehrmals, bis der Gegenstand den Boden berührt). So vervielfachen Sie Ihr Geld auf elegante Art und Weise.

(Christian Schulz)

Delta Force

Ein vor allem im Deathmatch nützlicher Bug ist, daß man sich im wahrsten Sinne des Wortes in einem Gebäude verstecken kann. Dazu betreten Sie erst ein mehrstöckiges Haus und begeben sich in eine der oberen Etagen.
Dann legen Sie sich hin und drücken anschließend auf die »Hocke«-Taste. Schon befinden Sie sich in der Mauer des Gebäudes und können entspannt durch die Wand nach draußen schießen.
Nur Raketen und granaten können Sie jetzt noch verletzen. Der Nachteil besteht allerdings darin, daß Sie die Mauer nicht mehr verlassen können, ohne zu sterben.

(Tip von Thilo Kaupisch)

Kings Quest 8:

Drücken Sie »Shift+Strg«, um in den Konsolenmodus zu gelangen. Nach Eingabe der Cheats drücken Sie dieselbe Tastenkombination nochmals, um die Konsole zu verlassen. Folgende Cheats sind nun verfügbar:

Cheat	Wirkung
noconCollide	Clipping-Modus, Ihr Held kann durch Wände gehen
conCollide	Hebt den Clipping-Modus wieder auf
teleport	Sie erhalten die vollständige Karte. Klicken Sie dann einen beliebigen Ort an, wird Ihr Held direkt dorthin teleportiert.
god	Connor für Monstern unverwundbar.
ungod	Gott-Modus aus
give	Sie geben ein, welche Gegenstände Sie gern besitzen möchten, beispielsweise wird »give silvercoins 100« Ihr Geld um 100 erhöhen

Weitere Eingaben zum »give«-Cheat: mushroom, sacedwater, crystal, elixieroflife, clarity, invisible, invulnerable, strength, rock, flamesword, icecrossbow, mold, ashes, goodskull.

(Christian Schulz)

SimCity 3000

Drücken Sie »Strg», »Shift«, »Alt« und »C« gleichzeitig. Tippen Sie im Cheat-Fenster ein:

Cheat	Wirkung
i am weak	Gebäude und Zonen sind kostenlos
call cousin vinnie	Ihnen wird Extra-Geld angeboten
zyxwvu	Haben Sie das Geld abgelehnt, können Sie diesen Cheat eingeben, Sie dürfen dann ein Schloß errichten.
power to the masses	Alle Kraftwerke
water in the desert	Alle Wasserversorgungsgebäude
Salt on	Meerwasser ist salzig
Salt off	Meerwasser ist Trinkwasser
Terrain one up	Terrain heben
Terrain one down	Terrain senken
Terrain ten up	Terrain stark anheben
Terrain ten down	Terrain stark absenken

OLDIE-CHEATS

Quest for Glory 1

Geben Sie als Befehl »razzle dazzle root beer« ein, aktivieren Sie die nachfolgenden Cheats:

- ALT + B: Kontostand ändern
- ALT + H: Alle Fertigkeiten steigern
- ALT + I: Inventar erweitern
- ALT + T: Teleportieren
- ALT + K: Eine Fertigkeit ändern
- ALT + S: Zeigt die Sprite-Anzahl im jeweiligen Bildschirm an.

Quest for Glory 2

Im zweiten Teil funktionieren dieselben Cheats wie beim Vorgänger, allerdings muß zum Aktivieren in der Befehlszeile »suck blue frog« eingegeben werden.

Quest for Glory 4

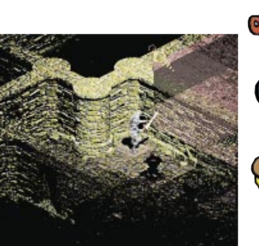
Beim Charakterimportieren läßt sich durch einen Bug der Akrobatik-Skill bis zum Maximum steigern. Importieren Sie dazu einfach Ihren Charakter, legen Sie 100 Punkte auf Akrobatik, brechen Sie ab, importieren Sie dieselbe Figur erneut und siehe da – die 100 Punkte sind geblieben! Wiederholen Sie den Vorgang, bis der Maximalwert (400) erreicht ist.
Importiert man seinen Charakter nochmals in Teil vier, nachdem dieser durchgespielt wurde, verfügt man mindestens über den Wert 301 in jeder Fertigkeitskategorie.

(Christian Giegerich)

Diablo

Geraten Sie im Einzelspieler-Modus an die Quest: »Arkaine's Valor«, können Sie sich einige Lauferei und ein paar Kämpfe sparen, wenn Sie über den Telekinese-Spell verfügen. Stellen Sie sich ganz in die Ecke des Vorraumes (siehe Screenshot) und beamen Sie die Blutsteine aus beiden Räumen zu sich. Dasselbe funktioniert auch beim Übergang von Level 4 zu Level 5, wenn Sie dem Dämon »Snotspill« gegenüberstehen und Ogdens Kneipenzeichen aus der Truhe holen sollen.
Während das Monster zu Ihnen spricht, aktivieren Sie mit der rechten Maustaste den Telekinese-Spruch. Somit haben Sie das Schild in Ihrem Besitz, ohne gegen die Monster, die das Zeichen bewachen, antreten zu müssen. **(st)**

(Tip von Bianca Knoche)



Ziehen Sie den Blutstein (am oberen Rand des Bildes) mit Hilfe des »Telekinese«-Spruches in Ihr Inventar.



Teil 2

Nachdem es im letzten Teil der »Fallout 2«-Lösung schon ziemlich hart zur Sache ging, kommt es im zweiten Teil ganz dicke: Schwere Waffen, schwere Rätsel und eine heftige Atomexplosion warten auf Sie.

Der Reaktor

Gecko

Gecko ist von Ghouls bevölkert, die Ihnen aber freundlich gesonnen sind. Suchen Sie zunächst Harold auf. Sie erfahren, daß Sie einen »Hydro Mag Regulator« brauchen, um den Reaktor zu reparieren. In der kleinen Siedlung vor dem Reaktor dient sich ein Ghoul namens Lenny Ihrer Truppe an. Der gute Lenny ist allerdings ein so lausiger Kämpfer, daß Sie ihn gleich wieder stehen lassen können, sobald er Ihrer Truppe beigetreten ist. Das verhindert später auch Probleme, wenn Sie wieder zurück nach Vault City wollen. Dort sind die Ghouls nämlich nicht gerade gerne gesehen.
Im Norden bittet Sie ein weiterer Ghoul darum, Woody in The Den zu suchen. Sie erhalten eine Disk mit Informationen über ein Geschäftsabkommen mit Vault City. Bei Skeeter können Sie das mitgebrachte Super Toolkit gegen einen Fuel-Cell-Controller tauschen (das Teil, das noch am Auto fehlt). Lassen Sie außerdem ein Bestellformular mitgehen. Ganz im Norden finden Sie in einem der Räume ziemlich versteckt einen Einstieg in den Untergrund. Ganz am Ende des unterirdischen Gangsystems lebt eine als heilig verehrte, fette Ratte. Ein Gespräch mit dieser bringt Klarheit in einige Dinge. Danach begeben Sie sich auf den Rückweg nach Vault City.

Vault City

Wie immer müssen Sie nach 8 Uhr morgens an der Pforte ankommen, um mit Ihrem Tagespaß hineinzukommen. Gehen Sie direkt in das nördlichste Areal und suchen Sie Mc Clure auf. Sprechen Sie nicht mit dem First Citizen, da dieser nicht begeistert darüber ist, daß der Reaktor immer noch steht. Mit ein bißchen Verhandlungsgeschick überreden Sie McClure davon, Sie zu einem vollwertigen Stadtbewohner zu machen, wenn Sie den Reaktor reparieren. Außerdem erlaubt er Ihnen, den Hydro Mag aus dem Arsenal zu besorgen. Übergeben Sie Ihm die Daten-Disk aus Gecko.

Im Reaktor

Zurück in Gecko gehen Sie direkt in den Reaktor. Suchen Sie alle Schränke ab, bis Sie eine gelbe, eine rote und eine blaue Key-Karte gefunden haben. Sprechen Sie mit Festus, der sich in einem der Räume ganz im Osten befindet. Leider hat er Angst davor, den Reaktor zu reparieren. Also müssen Sie selbst Hand anlegen. Es gibt zwei Möglichkeiten für die Reparatur: Der Versuch, das Teil selbst einzubauen, läßt sich aufgrund der hohen Strahlenmengen nur mit ein paar Rad-Aways bewerkstelligen. Die andere Möglichkeit besteht darin, den Repair-Robot richtig zu programmieren. Sie müssen ein Programm aus folgenden Optionen zusammenstellen: Zuerst die zweite Option wählen, dann 4, 1, 3 und 5. Bevor Sie den Reaktor verlassen, sprechen Sie noch einmal mit Festus, der Ihnen Daten übergibt, mit denen man den Vault City Reaktor tunen kann. Einer der Ghouls im Norden des Reaktors gibt Ihnen gegen Vorlage des Bestellformulars einen Transformer. Mit diesem gehen Sie zurück zu Skeeter, der Ihnen dafür ein freies Upgrade für eine Ihrer Waffen offeriert. Behalten Sie diese Möglichkeit für später in Erinnerung. Einmal mehr machen Sie sich auf den Weg nach Vault City.

Vault City, zum Zweiten

Gehen Sie wieder zu Mc Clure und erzählen Sie ihm von der erfolgreichen Reparatur. Holen Sie seine Erlaubnis ein, den Reaktor in Vault City zu optimieren. Daraufhin sind Sie ein vollwertiger Stadtbewohner und dürfen den Vault betreten. Sprechen Sie im ersten Level mit der Krankenschwester, bis Sie herausbekommen, warum es in Vault City keine Kinder gibt. Das bringt 500 XP. Der Doktor fragt Sie nach einer Probe Jet, das Sie ihm jetzt leicht besorgen können, da Sie am Eingang nicht mehr durchsucht werden. Sie können auch einen kleinen Erpressungsversuch starten. Das bringt zwar Geld ein, doch die XP, die Sie für das Besorgen der Jet-Probe erhalten, sind kostbarer. Durchsuchen Sie im Vault alle Schränke und Kisten. Im zweiten Level finden Sie einen rasselnden Lüfter, den Sie reparieren. Auf dieser Ebene befindet sich auch ein Computer Voice Module, das Sie unbedingt mitnehmen sollten. Im dritten Level kommen Sie schließlich zum Hauptcomputer,

an dem Sie die Disk aus Gecko benutzen. Wenn Sie den Reaktor verlassen, sprechen Sie mit einem Mann vor dem Eingang. Dieser übergibt Ihnen einen Koffer für die Bishop-Familie in New Reno. Nach einem neuerlichen Abstecher nach Gecko, bei dem Sie nochmals mit Festus sprechen und den Reaktor dort optimieren, machen Sie sich auf nach The Den.

The Den

Für 2000 Dollar und den Fuel-Cell-Controller gehört das Auto von Smitty Ihnen. Ihre Sorgen mit dem Inventory sind damit ziemlich vorbei. Der Platz im Kofferraum ist zwar nicht unbegrenzt, aber ausgesprochen reichlich. Auf den ersten Blick nicht ganz ersichtlich ist die Prozedur des Nachtankens. Bleiben Sie irgendwo ohne Sprit liegen, stecken Sie zuerst eine Micro-Fusion-Cell in Ihr Inventar. Dann klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Wagen und wählen das Rucksacksymbol. Im Rucksack wählen Sie dann die Fusion-Cell aus und der Wagen wird nachgetankt. Wieviel Sprit momentan noch drin ist, können Sie mit einem näheren Blick auf den Wagen feststellen. Praktischerweise folgt Ihnen das Auto automatisch. Auch wenn Sie in den Wastelands von einem Sektor in den anderen zu Fuß wechseln, steht das Auto im nächsten Sektor wieder da. An dieser Stelle sei noch mal auf die Fallout-2-Patches hingewiesen (siehe Beilag-CD »B«, Verzeichnis Patches): In der ungepatchten Originalversion ist das Verhalten des Autos mehr als seltsam, spielen Sie also nur mit Upgrade.

In Den suchen Sie das Haus neben dem Brotherhood of Stell Haus auf. Die dort lagernde Mumie ist der verpennte Woody aus Gecko. Wecken Sie ihn auf und streichen Sie dafür 1000 XP ein. Verlassen Sie The Den und fahren Sie nach Modoc.

Modoc

Gehen Sie nach Ghost-Town und sagen Sie Jonny, daß er heimkommen soll. Danach gehen Sie in Modoc zu Tanner. Er gibt Ihnen für den Jonny-Quest eine Combat Leather Jacket. Die taugt zwar wenig, doch die 2500 XP sind nicht zu verachten. Danach machen Sie sich auf den Weg nach Redding. Fahren Sie am besten über Gecko, da es hier noch eine ganze Ladung Rad-X und Rad-Aways für die Rettung von Woody gibt. Brauchen Sie die Medizin nicht, verkaufen Sie diese.

Redding

In Redding gibt es einen Haufen kleiner Quests, die optimal geeignet sind, um den Charakter nach oben zu bringen. Das Büro des Sheriffs ist die erste Anlaufstelle.



Auch der Arm des Gesetzes braucht ab und zu ein wenig Unterstützung.

Zunächst erhalten Sie allerdings noch keine Missionen. Suchen Sie die Witwe im Haus gegenüber auf und helfen ihr bei den Mietschulden; danach ist der Sheriff Ihnen gegenüber freundlicher eingestellt. Im Casino am Anfang der Stadt gibt es einen Geldwechsler. Hier können Sie jede Menge Zeug verkaufen, da die Wechselstube über hohe Bargeldreserven verfügt.

Die Sheriff-Missionen

In der ersten Sheriff-Mission müssen Sie sich um einen Kampf in der Mamalute-Bar kümmern. Fragen Sie die Streithähne zunächst höflich, ob sie nicht aufhören wollen. Wenn das keine Wirkung zeigt, drohen Sie ihnen jede Menge Blei an, woraufhin diese sich mitnehmen lassen. Führen Sie die Arbeiterin aus der Morningstar-Mine ab, da Sie sich entscheiden müssen, welche der Minengesellschaften Sie in Zukunft unterstützen wollen.

In der nächsten Mission gilt es aufzuklären, wer die Prostituierte in der Bar ermordet hat. Sprechen Sie mit der Bardame und machen Sie sich Richtung Norden zur Morningstar-Mine auf. Sobald Sie das Hauptgebäude betreten, verrät sich der Schuldige von selbst. Bleiben Sie freundlich, aber bestimmt, und stecken Sie den Burschen in den Knast. Bevor Sie den nächsten Auftrag annehmen, säubern Sie zuerst das Areal im Westen von Ratten und anderem Ungeziefer, damit Ihre Gefährten bei der nächsten dort stattfindenden Mission nicht abgelenkt werden. Unterwegs können Sie auch beim Arzt vorbeischauen und sich über die Jet-Abhängigkeit informieren. Diese Infos sind später einmal ein paar XPs bei Mc Clure in Vault City wert.

Frog Morton

Gehen Sie zurück zum Sheriff, um die nächste Aufgabe zu erhalten. Sie sollen Frog Morton erledigen. Diese Mission findet im westlichen Teil statt, den Sie zur rattenfreien Zone gemacht haben. Achtung: Die Mission ist ziemlich schwer, da die Gang-Mitglieder zahlreich und gut bewaffnet sind. Am besten arbeiten Sie sich vom Süden her an den Nebeneingang heran. Dadurch kommen nicht allzu viele Wachen auf einmal vor Ihre Flinte. Beginnt

die Angelegenheit kritisch zu werden, ziehen Sie sich in den östlichen Sektor zurück und lassen sich dort vom Arzt heilen. Wenn Frog Morton endlich tot ist überbringen Sie die Erfolgsmeldung dem Sheriff.

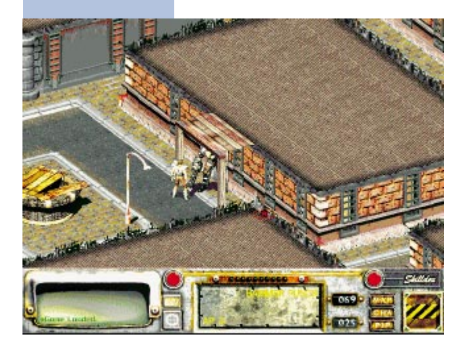
Wannamingo Mine

Nun ist es an der Zeit, das schwere Gerät auszupacken. Mit der Bozar und mindestens 400 Schuß Munition machen Sie sich auf den Weg. Schauen Sie zunächst in der Bar vorbei und kaufen Sie die Mine für 1000 Dollar. Gehen Sie dann wieder zu dem Raum, in dem Frog Morton und seine Gang war. Der Aufzug führt hinunter in die Mine. Hier treffen Sie auf Aliens, die zu diesem Zeitpunkt harte Gegner sind. Alle haben zwischen 160 und 200 HP und eine sehr starke Panzerung. Bleiben Sie im Aufzug stehen und feuern Sie auf die heranstürmenden Aliens. Sobald die Angelegenheit kritisch wird, fahren Sie einfach mit dem Aufzug wieder nach oben. In der nordwestlichen Ecke der Mine finden Sie eine Mark II Metal Armor. Nehmen Sie außerdem den Chip mit, den Sie anschließend an Marga La Barge verkaufen können. Verscherbeln Sie die Mine wieder und machen Sie sich auf den Weg nach Broken Hills.

Broken Hills

Auftrag von Marcus

Sprechen Sie zunächst mit Marcus, dem Super-Mutanten im ersten Areal. Sie bekommen den Auftrag, nach einigen vermißten Personen zu fahnden. Bieten Sie an, dies gratis zu erledigen. In einem der Häuser im östlichen Teil der Stadt werden Sie außerdem gebeten, die Frau eines Mannes dort zu suchen. Im südlichen Stadtbereich entdecken Sie eine Toilette, durch die Sie in den Untergrund gelangen. Eleminieren Sie dort alle Ameisen und finden Sie die Leichen. Untersuchen Sie einen der Körper zweimal, um herauszubekommen, daß diese zuerst erschossen wurden.
Nehmen Sie den Brief an sich, den eine der Leichen bei sich trägt. Konfrontieren Sie Francis mit dem Brief, der sich daraufhin selbst richtet. Holen Sie sich danach die Belohnung von Marcus und die XP des Witwers.



Wenn Sie alle Aufträge in Broken Hills erledigen, schließt sich dieser freundliche Herr Ihnen an.

Pflanze umtopfen

Im Osten wohnt ein Ghoul, der Probleme mit Fliegen hat. Um ihm zu helfen, gehen Sie wieder an den Anfang der Stadt und überreden dort den Ghoul, das Haus mit mehr Strom zu versorgen. Die Pflanze, die Sie treffen, möchte gern an einen anderen Ort umgetopft werden. Holen Sie sich dazu aus dem Laden eine Schaufel. Dafür erfahren Sie ein spezielles Schach-Manöver, mit dem Sie den Skorpion schlagen können. Achtung: Das Tier wird daraufhin so sauer, daß es Sie angreift.
Ganz im Norden der Stadt holen Sie sich noch den Auftrag, das Ventilationssystem der Mine zu reparieren. Der Vorarbeiter erklärt Ihnen, wo Sie in New Reno das entsprechende Teil finden können und was Sie dort sagen müssen. Danach begeben Sie sich nach New Reno.

New Reno

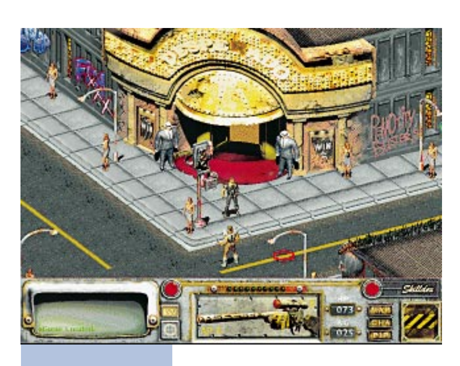
Die Stadt wird von einer Reihe Mafia-Familien beherrscht. Sobald Sie für eine Familie zu viele Aufträge erledigen, wird Ihnen von anderen Familien keine Aufgabe mehr angeboten. Es besteht kein Grund zur Panik, wenn Ihr brandneues Auto auf einmal nicht mehr am gewohnten Platz steht. Es wurde ganz einfach geklaut. Werfen Sie einen genauen Blick auf den Parkplatz, um die Reifenspuren zu erkennen, und folgen Sie diesen. Kaufen Sie zunächst Ihr Auto zurück und lassen Sie die Upgrades von den Dieben erledigen. Dann entledigen Sie sich dieser.

Die Familien

Die Moriods residieren im Desperado Casino. Der erste Auftrag ist simpel: Sie brauchen nur ein Päckchen abzuliefern. Dabei haben Sie die Chance, Myron zu besuchen, der zwar Super Stimpacks herstellen kann aber als Kämpfer so lausig ist, daß Sie ihn am besten sofort stehenlassen. Die zweite Aufgabe führt Sie zu einem Filmstudio für Pornofilme. Fragen Sie einfach nach dem Geld. Das Angebot, in einem der Filme mitzuwirken, lehnen Sie ab, da Sie ansonsten Ihre Party verlieren.
Ihr letzter Job besteht darin, das Familienoberhaupt der Salvatore-Familie um die Ecke zu bringen. Lassen Sie das besser sein und erledigen Sie erst die Aufträge für diese Familie. Spielen Sie ehrlich: Wenn Salvatore einen bestimmten Betrag haben will, so geben Sie ihm diesen auch.

Boxring

Eine gute Art, das Punktekonto aufzubessern, sind die Boxveranstaltungen in New Reno. Da die Boxer aber recht stark sind, muß man sich vor dem Kampf einen kleinen Vorteil verschaffen. Gehen Sie dazu in den Keller des Shark Clubs, wo Sie



New Reno ist fest in der Hand der Mafia-Familien.

in einem Schrank ein paar spezielle Handschuhe finden. Diese sind mit Stahlplatten ausgekleidet ... Zwischen den einzelnen Kämpfen können Sie sich immer wieder heilen. Vergessen Sie nicht, zu speichern!

Bishop

Wenn Sie gerade im Casino sind, können Sie auch den Koffer zu Mr. Bishop bringen. Holen Sie sich zuerst die Erlaubnis, Mr. Bishop zu sprechen. Gehen Sie aber noch nicht zu ihm, sondern besuchen Sie zunächst seine Frau in dem Raum im Nordwesten. Nach einer schnellen Nummer verrät Sie Ihnen die Safekombination, mit der Sie die Wandsafes plündern können.
Liefern Sie dann den Koffer bei Mr. Bishop ab. Sollte dieser nicht allzu erfreut sein über Ihr Treiben mit seiner Frau, steht Ihnen ein langer Weg nach unten bevor. Wenn Sie wieder auf der Straße landen, sollte die gesamte Bishop-Familie Erinnerung sein.

New Reno Arms

Der Waffenladen hat einige Besonderheiten. Warten Sie zunächst, bis es Tag ist. Brechen Sie dann die Hintertür auf. Versteckt hinter einem Regal finden Sie eine Treppe in den Keller. Dort unten lebt ein Schwachsinniger, der jedes Waffen-Upgrade völlig umsonst macht. Er ist der einzige, der Energiewaffen verbessern kann. Erinnern Sie sich an ihn, wenn Sie die erste dieser Waffen finden.
Verlassen Sie den Laden durch die Hintertür, um den Besitzer nicht mißtrauisch zu machen. Betreten Sie den Laden wieder durch die Vordertür. Kaufen Sie das Ersatzteil für die Mine in Broken Hills.

Die Wright-Familie

Im Ostteil der Stadt residiert die Wright-Familie. Sprechen Sie zuerst mit Chris über einen Job. Danach gehen Sie zu Keith im Haus gegenüber und sagen ihm, daß Chris Sie schickt. Keith erlaubt Ihnen daraufhin ein Gespräch mit seinem Vater, von dem Sie schließlich den Auftrag bekommen, herauszufinden, wer die Drogen an seinen Sohn verkauft hat. Holen Sie sich die Erlaubnis, den Raum seines toten Sohnes zu durchsuchen. Sie finden einen Hinweis. Gehen Sie dann zum Fitness-Center, vor dem Jimmy steht. Reden Sie mit ihm und finden Sie heraus, wer an dem Mord beteiligt war. Danach sprechen Sie mit Renesco und fragen diesen nach der Kapsel und dem Skorpion-Saft. Sie finden heraus, daß Salvatore hinter der ganzen Sache steckt. Gehen Sie zu Mr. Wright zurück und erklären Sie ihm die Geschichte. Er gibt Ihnen den Auftrag, das Sierra Army Depot aufzusuchen. Das erledigt sich aber später von selbst. Zunächst können Sie nach Broken Hills zurückfahren.

Broken Hills

Vor der Mine lassen Sie ihre Gefährten stehen, da diese das Giftgas nicht überleben würden. Die defekte Air Condition befindet sich im Nordosten der Mine. Mit Hilfe von ein paar Stimpacks ist dieser Platz locker zu erreichen. Ersetzen Sie das kaputte Teil, nieten Sie alles um, was sich in der Mine rührt, und kehren Sie zu Zaius zurück, von dem Sie dann eine Combat Shotgun als Belohnung erhalten.
Nachdem damit alle Probleme mit Broken Hills gelöst sind, ist Marcus bereit, Ihrer Party beizutreten. Er ist der einzige NPC, der mit Big Guns umgehen kann. Jedoch kann er keine Rüstung tragen und geht mit seiner Chain-Gun ein wenig unvorsichtig um. Lassen Sie ihn also einfach stehen, nachdem Sie die Punkte für seinen Beitritt bekommen haben. Dann springen Sie in Ihren Wagen und machen sich auf zum Sierra Army Depot.

Sierra Army Depot

Kampf den Türmen

Auf dem Weg zum Army Depot sollten Sie eine Weile in der Umgebung von New Reno verbringen. Die Zwischenfälle dort bringen Ihnen früher oder später eine Sniper-Gun ein, die Sie im Depot dringend brauchen werden. Der Vorplatz des Depots ist gespickt mit Lasertürmen und Landminen. Vorsicht ist hier oberstes Gebot. Loten Sie aus, ab wann Sie in Schußreichweite einer der Türme sind. Diese Grenze überschreiten Sie dann jeweils für einen Schuß mit der Sniper-Gun und ziehen sich wieder zurück. Achtung: Die Schußfelder mancher Türme über-



Einige glücklose Besucher waren bereits vor Ihnen da.

decken sich. Holen Sie sich anschließend die Mörsergranate aus dem kleinen Munitionsbunker. Diese laden Sie dann in den Mörser und feuern ihn ab. Danach ist der Eingang in das Depot offen. Um die Quest im Depot selbst zu lösen, ist leider ein extrem hoher Science Skill nötig. Da man diesen nicht hat, kann man die Aufgabe getrost vergessen. Dennoch lohnt es sich, das Depot zu plündern, gibt es dort doch drei Combat Armors zu finden. Danach geht es wieder nach New Reno.

New Reno

Als erstes leisten Sie dort etwas Sterbehilfe für Salvatore. Sammeln Sie dabei die Laserpistolen ein. Danach geht es zu den Mordinos, die genauso ausgelöscht werden. Wenn Sie jetzt zu Mr. Wright zurückkehren und ihm vom Sierra Army Depot erzählen, werden Sie zu einem Familienmitglied der Wrights. Räumen Sie den Safe aus. Im New Reno Arms lassen Sie die Laserpistolen von dem Idioten aufrüsten und verkaufen diese an den Ladenbesitzer. Schließen Sie die Geschäfte in New Reno ab und machen Sie sich auf den Weg nach NCR.

New California Republic

Waffenläden

Der Waffenladen am Eingang der Stadt hat bestimmte Öffnungszeiten. Betreten Sie das Geschäft also erst nach 8:30 Uhr. Wenn Sie die Wachen vor dem Laden noch nicht um ihre Bozars erleichtert haben, holen Sie das jetzt nach. Die Stadt selbst dürfen Sie nur betreten, wenn Sie und Ihre Gefährten die Waffen weggesteckt lassen. Das gilt für die ganze Stadt, da überall Polizisten herumstehen. Auf der Nordwestseite der Stadt gibt es einen weiteren Waffenhändler. Hier können Sie die beste Knarre für Sulik kaufen: eine »Heckler und Koch P90c«. Diese schießt im Burst-Mode und verbraucht dabei nur billige 10mm-Munition. Die Schadenswirkung ist mit der einer Mini-Gun vergleichbar. Ein Mann im Labormantel bittet Sie, Serum zu testen. Statt das in Broken Hills zu tun, können Sie sich auch zur Kneipe am Stadtanfang begeben. Dort gibt es einen Mutanten, mit dem es genausogut funktioniert.

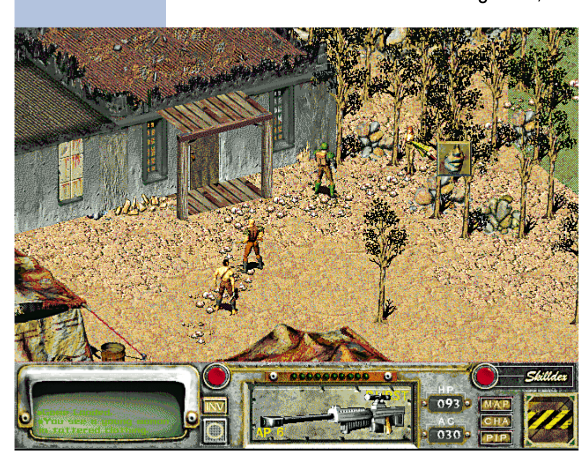
Die »New California Republic« ist waffenfreie Zone.

In einem Haus in der Ostseite der Stadt treffen Sie auf eine Frau hinter einem Maschendrahtzaun. Sagen Sie Ihr, daß Sie Sklavenhändler hassen, und Sie bekommen von Ihr den Auftrag, die Sklavenhändler vor der Stadt zu beseitigen. Kein schwerer Job, vergessen Sie aber nicht, alle Gefangenen freizulassen. Gehen Sie nach Süden zur Council Area. Sprechen Sie dort zuerst mit Gunther, dann mit Präsidentin Tandi. Deuten Sie ihr gegenüber an, daß Sie gut mit Worten umgehen können, und nehmen Sie den Auftrag mit Vault 15 an.

Vault 15

Im Vault

Die einzige Person, die in dem Areal vor dem Vault mit Ihnen spricht, ist eine Frau, die Sie bittet, ein Kind zu retten. Erzählen Sie das der Wächterin, die den Durchgang blockiert. Schütteln Sie den Ärger ab, der



Diese junge Dame muß erst von Ihren guten Absichten überzeugt werden, bevor sie den Weg freigibt.

vor dem Vault-Eingang auf Sie wartet. Betreten Sie das Haus und öffnen Sie die Tür mit dem gefundenen Schlüssel. Achtung: Die Tür ist mit einer Falle versehen. Gehen Sie dann zurück in das erste Areal und reden Sie mit der Mutter. Danach spricht auch der Anführer mit Ihnen. Überzeugen Sie ihn, mit NCR zusammenzuarbeiten und stecken Sie die Key-Karte ein. Mit dieser können Sie dann die Vault-Tür öffnen. Drinnen schießen Sie alle Gangster über den Haufen, leeren sämtliche Schränke und reparieren den Generator. Sie müssen sowohl die Computerteile für Tandi als auch eine Holodisk finden, die den Spion in der NCR entlarvt. Sprechen Sie abermals mit dem Anführer und machen Sie sich dann auf den Weg zurück in die NCR. Sie haben jetzt die Möglichkeit, direkt zur Council-Area zu springen. Stecken

Sie davor unbedingt die Waffen weg. In der NCR gibt es nicht mehr viel zu tun. Sprechen Sie mit Tandi und Gunther und streichen Sie dafür jede Menge Geld und XPs ein. Außerdem bekommen Sie mitgeteilt, wo Vault 13 zu finden ist.

Vault 13

Der Heimat-Vault Ihres Großvaters wird mittlerweile von Deathclaws bevölkert, die allerdings friedlich und zivilisiert sind. Sprechen Sie zunächst mit der Deathclaw direkt am Eingang und holen Sie sich die Erlaubnis, nach dem Geck zu suchen.

Computerreparatur

Außerdem sollen Sie den Computer reparieren. Dazu brauchen Sie das Voice-Recognition-Modul. In der dritten Ebene steht der Hauptcomputer, den Sie mit dem Modul ausstatten. In dem Vault treffen Sie auch auf Goris, der Ihrer Party beitreten möchte. Da dieser weder Armor noch Waffen tragen kann, lassen Sie ihn zurück. Wenn Sie die Basis durchsuchen, finden Sie nicht nur das langgesuchte Geck, sondern auch einige Computerteile für einen Navigationscomputer. Nehmen Sie diese



Für viele Spieler ein Déjà-vu-Erlebnis: der Eingang zu Vault 13.

unbedingt mit, da sie später gebraucht werden. Den Gefangenen auf Ebene zwei können Sie in seiner Zelle verrotten lassen, da er versucht hat, die Eier der Deathclaws zu vernichten. Sprechen Sie auf dem Weg hinaus nochmals mit Grunthar, damit Sie die XPs für die Reparatur des Computers erhalten.

Arroyo

Hören Sie genau zu, was Hakunin Ihnen erzählt. Viel mehr ist hier nicht zu tun. Allerdings sollten Sie sich nicht gleich nach Navarro aufmachen. Navarro ist der Vorhof zur Hölle: gespickt mit Gegnern in Advanced Power Armours, Geschütztürmen mit Doppel-Plasma-Geschützen und anderen netten Überraschungen. Begeben Sie sich also erst mal zurück in die Wastelands.

Military Base

Der Eingang zur Military Base ist verschüttet. Suchen Sie sich zunächst eine



Cassidy sollte sich jetzt besser in Deckung bringen.

Stange, die in ein paar Metern Umkreis um die Lore liegt, aber schwer zu sehen ist. Wenn diese an der Vorderseite der Lore angebracht ist, nehmen Sie eine Ladung Dynamit in die Hand und klicken auf die Stange. Wenn es richtig verläuft, hängt das Dynamit jetzt an der Stange, und Sie brauchen der Lore nur einen kleinen Schubs zu geben, um den Eingang zu öffnen.

Power Armor

Die Basis selbst bietet keine besonderen Vorkommnisse. Gehen Sie hinein und schießen Sie alles um, was sich bewegt. Sie müssen den Generator reparieren, bevor Sie mit dem Lift nach unten fahren können. Sollte Ihr Repair-Skill dazu nicht ausreichen, holen Sie sich Vic zur Hilfe. Sammeln Sie die Power Armor und die Gauss Pistole ein.

Raiders

Ihnen bietet sich eine gute Gelegenheit, die Raiders zu erledigen. BallernSie in der Höhle alle über den Haufen (geht am besten mit der Sniper-Gun von einem Punkt vor der ersten Tür aus). Einen Großteil der Raiders erwischen Sie, ohne durch die Tür zu gehen. Durchsuchen Sie die Leichen nach Erkennungsmarken. Mit den drei Marken der Raiders-Offiziere läßt sich anschließend der Safe leicht knacken. Sie finden darin Unterlagen, die für Vault City interessant sind. Verlassen Sie die Höhle durch den Ausgang im Osten (damit Sie die Punkte erhalten) und machen Sie sich auf nach Vault City.

Doktor in Vault City

Hier lassen sich jetzt einige Quests abschließen. Bringen Sie eine Jet-Probe bei dem Doktor im Vault vorbei, falls Sie das noch nicht getan haben. Auch wenn der Doktor schon eine Probe von Ihnen erhalten hat, lohnt sich der Besuch, weil der Gute dann ein Gegenmittel gegen die Jet-Abhängigkeit entwickelt hat. Gehen Sie auf jeden Fall zu Lynette, um ihr die Unterlagen aus der Raiders-Höhle zu zeigen. Sie bekommen dafür neben einer Menge XPs auch den Auftrag, eine Holodisk zu Mr. Westin in NCR zu bringen.

Liefern Sie die Disk bei Westin im Westteil der Stadt ab. Von ihm gibt's nun eine wei-





Beginnen Sie an diesem Ort mit dem Angriff. Einen besseren Platz werden Sie kaum finden.

tere Holodisk, die wiederum für Lynette bestimmt ist. Also wieder zurück zu Vault City, wo spätestens jetzt das Jet-Gegenmittel fertig sein sollte.

Gegenmittel

Für die Lieferung aus NCR bekommen Sie außerdem eine »H&K G11« von Lynette. Mit dem Gegenmittel können Sie nach Redding fahren, um es bei Doc Johnson abzugeben. Dann informieren Sie den Mc Clure in Vault City über die gelungene Aktion in Redding. Danach geht es auf nach San Francisco. Sollten Sie bis jetzt die genaue Lage noch nicht kennen, fahren Sie einfach vom Vault 13 aus nach Westen und dann die Küste nach Norden.

San Francisco

Kampf mit Lo Pang

Gleich nach dem Eingang in die Stadt sehen Sie zwei Kämpfer in einem Ring. Es handelt sich um Lo Pang und den Dragon. Eine Entscheidung zwischen den beiden gleich starken Kämpfern soll durch Sie herbeigeführt werden. Sprechen Sie zuerst mit Dragon. Um Ihre Fähigkeiten zu beweisen, müssen Sie zunächst eine Reihe von Kämpfen durchstehen. Leider gibt es diesmal keine Möglichkeit, die stahlverstärkten Handschuhe zu benutzen. Nachdem Sie alle Kämpfer ausgeschaltet haben, dürfen Sie Lo Pang zu einem Kampf auf Leben und Tod herausfordern. Der Kampf wäre an sich kein Problem, würde Lo Pang nicht rein zufällig eine .223-Pistole finden. Seien Sie also gewarnt. Nach dem Gefecht sprechen Sie nochmals mit dem Dragon.

Pläne

Suchen Sie danach die »Brotherhood of Steel«-Zweigstelle auf. Der Wächter vor dem Gebäude will von Ihnen Pläne für einen Vertibird haben. Diese Pläne gibt es in Navarro. Er gibt Ihnen auch einen Tip, wie Sie die Karten ohne Kämpfe bekommen können. Gehen Sie aber zunächst nach Norden, bis Sie den Tanker finden. Im Schiff suchen Sie die Treppe nach unten und machen dort wiederum Bekanntschaft mit einer Horde Aliens. Das Verfahren ist das gleiche wie in der Wannamingo-Mine. Sind alle Aliens tot, sprechen Sie die Frau an, die in der nordwestlichen Ecke steht. Folgen Sie ihr nach oben und schwätzen Sie abermals mit ihr.

Viel Gerede

Reden Sie dann mit ihrem Freund. Gehen Sie anschließend nach oben und plaudern Sie mit dem Captain des Tankers. Sie erfahren, was Sie benötigen, um den Pott in Bewegung zu setzen: einen Tanker Fob, die Nav-Com-Teile, die Sie bereits in Vault 13 gefunden haben, und Sprit für die Motoren.

Bevor Sie sich auf den Weg nach Navarro machen, schauen Sie im Westen der Stadt bei den Hubbologisten vorbei. Unter der Ansammlung von Spinnern befindet sich ein Techniker, der Ihre Power Armor aufrüsten kann. Die 10 000 Dollar, die er dafür verlangt, klauen Sie ihm direkt nach erfolgtem Upgrade wieder. Danach geht es nach Navarro.



Mit diesem verrotteten Tanker geht es später auf große Fahrt.

Navarro

Dies ist so etwas wie die Generalprobe für den Showdown mit der Enclave. Es gibt mehrere Wege, diese Aufgabe zu meistern. Falls Sie sich richtig stark und mächtig fühlen, können Sie gleich mit gezogenen Waffen nach Norden aufbrechen. Dort treffen Sie auf drei mit Plasmaguns bewaffnete Wächter in Advanced Power Armors. Zusätzlich stehen dort noch zwei Türme mit Doppel-Plasmaguns. Sollten Sie diese Gruppe tatsächlich schaffen, kommt noch die ganze Basis zur Hilfe. Dieser Weg ist daher nur bedingt zu empfehlen. Besser ist es, den Typen bei der Tankstelle zu erschießen und in dem Gebäude den Weg nach unten zu nehmen.

Im Commander-Büro

Suchen Sie dort nach dem Commander-Büro und holen Sie sich das Tanker Fob. Es gibt zwar auch dort eine Menge Ärger, doch mit etwas Glück läßt sich der gesamte Level säubern. Außerdem finden Sie eine Advanced Power Armor, die Ihnen auf dem weiteren Weg gute Dienste leistet. Die Pläne für das Vertibird liegen an der Oberfläche versteckt. Räumen Sie daher auch dort auf. Stellen Sie sich dazu direkt neben einem der Lifte auf, fahren Sie nach



Diese Pförtner können richtig unangenehm werden, suchen Sie daher besser einen anderen Weg.

oben und schießen Sie, was das Zeug hält. Wenn Sie genug eingesteckt haben, düsen Sie wieder nach unten und heilen sich dort. Versuchen Sie bei den Angreifern in Power Armors immer, auf den rechten Arm zu schießen. Bei einem kritischen Treffer haben Sie gute Chancen, daß der Gegner diesen nicht mehr gebrauchen und damit seine Plasmagun nicht abfeuern kann. Ist die Oberfläche gesäubert, können Sie sich mit dem Tanker Fob und den Plänen im Gepäck auf den Rückweg nach San Francisco machen.

San Francisco

Gehen Sie wieder zum Tanker und benutzen Sie das Tanker Fob im Untergeschoß. Setzen Sie die Nav-Com-Teile in den Computer ein. Nun brauchen Sie noch Sprit für den Tanker. Suchen Sie das Haus der »Brotherhood of Steel« auf. Der Wächter macht Ihnen eine Kopie der Vertibird-Pläne. Räumen Sie den Außenposten aus. Haben Sie unterwegs genug Speichermodule eingesammelt, können Sie diese jetzt mit dem Computer dort benutzen, um Ihre Fähigkeiten aufzubessern.
Danach begeben Sie sich in den Ostteil der Stadt zu dem dortigen Palast. Sprechen Sie mit dem Administrator des Herrschers und geben Sie die Vertibird-Pläne dem Wissenschaftler im Nordwesten des Palastes. Reden Sie dann erneut mit dem Administrator und nehmen Sie den Mordauftrag an. Das Vernichten der Hubbologisten ist ein langer Kampf, packen Sie also genug Munition ein. Wieder zurück im Palast erhalten Sie ein Paßwort für den herrschenden Computer und können jetzt den Sprit in den Tanker umleiten.

Reisevorbereitung

Achtung: Sie können den Wagen nicht mit auf die Reise nehmen. Verteilen Sie also alles, was Sie brauchen, auf Ihre Kameraden. Vergessen Sie vor allem nicht, jede Menge Munition für die Bozar und die Plasmagun einzusteckenSpeichern Sie unbedingt, bevor Sie mit dem Tanker ablegen, da es kein Zurück mehr gibt. Sollten Sie beim Showdown feststellen, daß Sie zu schwach sind, laden Sie den alten Spielstand und versuchen, noch mehr Erfahrungspunkte zu erhalten. Am besten eignet sich dafür das Gebiet westlich von San Francisco, das voll von Floaters und Zentauren ist. Legen Sie bei Level-ups Wert auf die Verbesserung der Critical Hits.

Die Enclave

Im Irrgarten

Lassen Sie Ihre Gefährten gleich hinter der ersten Tür stehen. Sie brauchen sie später für den Endkampf. Gehen Sie durch die Tür im Osten und säubern Sie den ganzen Level. Von der Dorfältesten erhalten Sie den Auftrag, den Computer zu zerstören. Begeben Sie sich wieder einen Level nach unten. Hier stoßen Sie auf einen Irrgarten. Die Türen lassen sich folgendermaßen öffnen: Wenn Sie die einzelnen Räume des Irrgartens wie die Ziffern auf Ihrer Zehnertastatur betrachten, ergibt sich folgende Reihenfolge: 8,9,7,1,3,2. Dazwischen können Sie die beiden Räume links und rechts des Irrgartens ausräumen. Sie finden dort eine Mark II Advanced Power Armor. Im nächsten Level suchen Sie den Präsidenten auf und erschießen ihn. Nehmen Sie seine Key-Karte an sich und gehen Sie noch einen Level tiefer. Hier finden Sie den Hauptcomputer, neben dem Sie eine Ladung Plastik-Sprengstoff deponieren. Achtung: Sobald Sie die Sprengladung ablegen, beginnt ein 10-Minuten-Countdown.

Präsidentenraum

Im »Präsidentenlevel« ist eine neue Tür begehbar, die nach oben führt. Bevor Sie den Eingangsraum wieder betreten, sprechen Sie mit der Patrouille, die dort steht. Überreden Sie die Männer, Ihnen zu helfen. Anschließend beginnt der Showdown. Im ersten Raum erwartet Sie Agent Horrigan. Flitzen Sie so schnell es geht zu dem Terminal auf der Westseite. Halten



An dieser Stelle erwartet Sie später Ihr letzter Gegner.

Sie sich ganz an der südlichen Wand. Wenn Sie schnell genug sind, können Sie mit Hilfe der Präsidenten-Key-Karte die Geschütze in dem Raum dazu bringen, auf Agent Horrigan zu feuern. Der Endkampf ist schwer, aber lösbar. Danach öffnen Sie nur noch die Eingangstür.
Tapfer haben Sie allen Gefahren getrotzt und dürfen sich den wohlverdienten Abschlußfilm ansehen. **(tk/st)**

Hardware-Tests

Eingabegeräte





Nascar Super Sports

- Lenkrad
- **Hersteller:** Thrustmaster
- **Circa-Preis:** 180 Mark

Seit langen Jahren schätzen Fans von Rennspielen die Firma Thrustmaster wegen ihrer hervorragenden Lenkräder. Diese Produktreihe erhält nun mit dem »Nascar Super Sports« Zuwachs in der unteren Preiskategorie. Das Gerät verfügt über jeweils ein Gas- und Bremspedal, die auf einer zwar relativ schmalen, aber dennoch rutschsicheren Plattform angebracht sind. Das eigentliche Steuerrad ist mit dem des »Formula Force GT« identisch, unserer aktuellen Referenz. Es wurde also mit vier Knöpfen an der Radnabe und zwei digitalen Schaltwippen hinter dem Radkranz ausgestattet.

Hauptkritikpunkt ist die Basis samt ihrem Befestigungsmechanismus: Mit nur einer Schraube wird das V-förmige Befestigungsteil angebracht, welches noch über ein schmales Metallstäbchen zum Tischrand hin verfügt, das Klappern verhindern soll. Allerdings geriet die Spitze so klein, daß sie sich in weiche Materialien hineinbohren kann. Falls Sie sie jedoch nicht zu fest anziehen, können Sie ein solches Malheur verhindern, und das Lenkrad steht trotzdem fest auf dem Tisch. (mash)

PC Player Fazit

Für den kleinen Geldbeutel bietet sich das Nascar Super Sports sehr an, denn trotz der nicht hundertprozentig gelungenen Befestigungen erhalten Sie gewohnte Thrustmaster-Qualität, und das inklusive Pedalerie. Auf zusätzliche Spiele müssen Sie aber leider verzichten.

PC Player Wertung

Gesamtwertung:





Monte Carlo

- Lenkrad
- **Hersteller:** Fanatec
- **Circa-Preis:** 100 Mark

Das Fanatec Monte Carlo ist die pedallose Version des »Les Mans« aus gleichem Hause. Die Basis fällt genauso breit aus und sorgt so für guten Halt. Neben vier überflüssigen Saugnäpfen wird das Lenkrad von zwei Klemmen gehalten, die sich zwar auf ziemlich archaische, aber nichtsdestotrotz effiziente Weise an der Unterlage befestigen lassen. Dafür müssen Sie allerdings jedesmal die Schrauben fest- und wieder losdrehen, wenn Sie das Gerät entfernen wollen. Auch der Schalthebel des Les Mans mußte weichen, weswegen nur noch vier Schalter am Lenkrad zur Verfügung stehen – das absolute Minimum. Für Gas und Bremse finden Sie zwei analoge Schaltwippen hinter dem Lenkradkranz, die leicht zu erreichen sind und eine brauchbare Alternative zu »richtigen« Pedalen darstellen.

Der Widerstand des Steuers ist angenehm hoch und läßt präzises Lenken zu, ähnlich wie beim Rivalen Thrustmaster. Die Gummiummantelung sorgt für ein gutes Griffgefühl und hält auch heißesten Rennen stand. Der Packung liegt außerdem eine Demo-Version des »Game Commanders« bei, der leichte Programmierung ermöglicht. (mash)

PC Player Fazit

Falls Sie ohne Pedale leben können, erhalten Sie hier ein extrem preiswertes und trotzdem gutes Lenkrad, das es absolut mit dem Konkurrenten Thrustmaster aufnehmen kann. Ein paar Knöpfe mehr hätten dem Gerät allerdings nicht geschadet.

PC Player Wertung

Gesamtwertung:



IntelliMouse Pro

- Rad-Maus
- **Hersteller:** Microsoft
- **Circa-Preis:** 120 Mark

Wer einmal eine Rad-Maus in seinen Fingern hatte, läßt sie so schnell nicht wieder los: Der Nager bietet ungeahnten Komfort beim Herumscrollen in überlangen Seiten. Microsoft fügte aus diesem Grund bei der knapp 70 Mark teuren »IntelliMouse« ein kleines Gummirädchen zwischen den beiden Tasten ein.

Nun gibt es die wuchtige »IntelliMouse Pro«, die auf den ersten Blick an einen Mozzarella-Käse erinnert. So fühlt sich auch die graue Unterseite an, die in rutschfestem Gummi ausgeführt ist. Dadurch fällt der Daumen selbst bei schweißtreibenden 3D-Shooter-Sitzungen nicht so schnell auf die (Maus-) Matte. Die Mächtigkeit des rollenden Kugelkabinetts mutet fast schon rattenhaft an: Doppelt so hoch wie ihre kleine Schwester liegt die ergonomisch aufgebohrte Maus besonders Langfingern gut in der Hand. Die inneren Werte blieben unverändert: Ein Druck aufs Rad, und sogleich wird eine beliebige Aktion wie Doppelklick oder »Explorer öffnen« ausgeführt. (ra)

PC Player Fazit

Nach mehrwöchigem Test (daheim die IntelliMouse Pro, in der Redaktion ihre kleine Schwester) kann ich keinen eindeutigen Sieger küren. Das Rad macht süchtig, meine großen Finger ruhen einen Tick besser auf dem ausladend gewölbten Pro-Modell. Wenn Sie jeden Tag am Rechner sitzen, könnte dieses Ihr Kandidat sein. Nehmen Sie vor dem Kauf probehalber einmal beide in die Hand.

PC Player Wertung

Gesamtwertung:



Aktuelle Kauftips der Redaktion

Hardware-Hitliste

Konkrete Tips für die PC-Aufrüstung: Auf dieser Seite fassen wir unsere aktuellen Kaufempfehlungen in den wichtigsten Hardware-Kategorien zusammen.

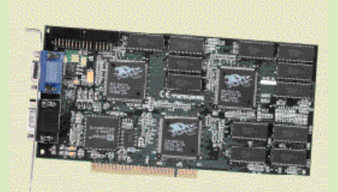
2D/3D-Beschleuniger

- Elsa Erazor 2
- Ca.-Preis: 400 Mark
- Getestet in Ausgabe 12/98

Der neue Riva TNT zeigt dem Voodoo-Banshee, was eine Harke ist. Zu haben ist der Chip auf der Elsa Erazor 2. Die Karte bringt mit 16 MByte Speicher genügend Platz für hohe Auflösungen mit und erreicht in fast jeder 3D-Disziplin einen der Spitzenplätze. Wer jetzt eine neue Grafikkarte braucht, kann bei der Erazor 2 von Elsa wirklich bedenkenlos zugreifen.

3D-Beschleuniger

Dank 3D-Shutterbrille, superschnellen Treibern und der bislang einzigartigen Fähigkeit, mit bereits vorhandenen Voodoo2-Karten zusammenzuarbeiten, macht die Wicked 3D von Metabyte das Rennen im Kampf um die Spitzenposi-tion bei den 3D-Beschleunigern. Wer auf Voodoo2 oder eine SLI-Lösung mit zwei Voodoo2 aufrüsten will, kommt an ihr nicht vorbei.



- Metabyte Wicked 3D
- Ca.-Preis: 500 Mark
- Gestestet in Ausgabe 12/98

Boxen

- Creative Desktop Theater 5.1
- Ca.-Preis: 480 Mark
- Getestet in Ausgabe 3/99

Die Referenz im Brüllwürfellager kommt aus dem Hause Creative und läuft idealerweise in Zusammenarbeit mit einer Soundblaster Live zu Höchstleistungen auf. Ein Dolby-AC-3-Decoder mit zahlreichen Manipulationsmöglichkeiten verwandelt Ihr Computerzimmer im Handumdrehen in ein Heimkino. Ob Spiele, Musik oder Videos - das Desktop Theatre läßt die Konkurrenz links liegen.

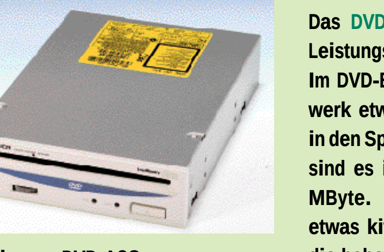
CD-Recorder

Zuverlässigkeit ist Trumpf bei CD-Recordern. Und davon bietet der CDR55S von Teac eine ganze Menge. Der SCSI-Brenner verfügt über alle wichtigen Features zum Schreiben von Daten- und Audio-CDs und vermurkst selbst bei vierfacher Brenngeschwindigkeit kaum einen Rohling. Wer komplette CDs unter 20 Minuten brutzeln will, wird mit dem Teac glücklich.



- Teac CDR55S
- Ca.-Preis: 750 Mark
- Gestestet in Ausgabe 4/98

DVD-Laufwerk





- Pioneer DVD-A02
- Ca.-Preis: 300 Mark
- Gestestet in Ausgabe 8/98

Das DVD-A02 von Pioneer ist der Leistungsstar in dieser Kategorie. Im DVD-Betrieb schaufelt das Laufwerk etwa 3,1 MByte pro Sekunde in den Speicher. Im CD-ROM-Betrieb sind es immer noch sehr gute 2,3 MByte. Die Installation ist zwar etwas kitzlig, doch das wird durch die hohe Laufruhe, die schnelle Zugriffszeit und die komfortable Slot-Technik mehr als ausgeglichen.

CD-ROM-Laufwerk

Tempo ist bei CD-ROM-Laufwerken nur durch noch mehr Tempo zu ersetzen. Momentan die Nase vorn hat das NEC-CDR3000, das mit maximal 40facher Geschwindigkeit aufwartet. Selbst im schlechtesten Fall kommt das Laufwerk immer noch auf die 17fache Geschwindigkeit. Die Zugriffszeit von 80 Millisekunden paßt zum flotten Tempo. Nur etwas laut ist es.



- NEC CDR3000
- Ca.-Preis: 190 Mark
- Getestet in Ausgabe 10/98

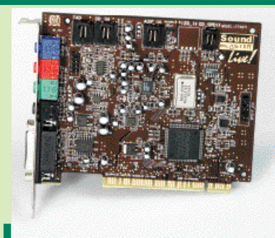
Monitor

- CTX VL950T
- Ca.-Preis: 1000 Mark
- Getestet in Ausgabe 01/99

Mit einer satten 19-Zoll-Bildschirmdiagonale wartet der CTX VL 950T auf. Der Monitor verfügt über perfekte Konvergenzeigenschaften, eine super Bildwiedergabe und pumpt bei extremsten Helligkeitswechseln nicht. Auch etwaiges Moiré kann man ihm mit Bordmitteln einfach austreiben. Einzig der Button-Overkill von neun Tasten hätte nicht sein müssen.

Soundkarte

Die momentan ideale Soundkarte ist nicht etwa die Soundblaster Live, sondern ihre kleine Schwester, die Soundblaster Live Value. Sie bietet Surroundsound (»Environmental Audio«) dank eines integrierten Effektprozessors und bringt dies durch die Anschlußmöglichkeit von vier Lautsprechern optimal zur Geltung. Davon machen Spiele neueren Datums bereits eifrig Gebrauch.



- Live Value
- Ca.-Preis: 200 Mark
- Getestet in Ausgabe 12/98

Joystick



- Microsoft Sidewinder Precision Pro
- Ca.-Preis: 140 Mark
- Gestestet in Ausgabe 2/98

Schon lange an der Spitze hält sich der Sidewinder Precision Pro von Microsoft. Der Allround-Joystick bietet nicht nur die beste Einbindung in Windows 95, sondern macht auch durch seine Stabilität und die ergonomische Plazierung der Tasten Freude. Wegen der digitalen Übertragungswege der Signale ist allerdings bei reinen DOS-Spielen nichts damit anzufangen. Solche Spiele sind aber schon quasi ausgestorben.

Force-Feedback-Lenkrad

- Saitek R4 Force Wheel
- Ca.-Preis: 400 Mark
- Getestet in Ausgabe 01/99

Das R4 Force Wheel von Saitek überzeugt durch seine massive Konstruktion und das bombensichere Befestigungssystem. Das Rad ist ergonomisch geformt und erlaubt Volleinschläge ohne umzugreifen. Zusammen mit der originalen Microsoft FF-Technik und den in der Härte verstellbaren Pedalen bringt das R4 richtig Spaß.
Durch die Verwendung der originalen FF-Technik kann man vor Inkompatibilitäten relativ sicher sein.

Flightstick



- Saitek Cyborg Stick 3D digital
- Ca.-Preis: 150 Mark
- Gestestet in Ausgabe 11/98

Der Cyborg Stick 3D digital von Saitek hat es wahrlich in sich: Kein anderer Flightstick auf dem Markt läßt sich so perfekt an unterschiedliche Pilotenhände anpassen. Selbst die Höhe der Handballenauflage ist verstellbar. Dazu kann der gesamte Stick für Linkshänder umgebaut werden. Die bequeme Programmierung und die beiden Shift-Knöpfe für die Mehrfachbelegung der Tasten komplettieren das Bild.

Gamepad



- Microsoft Sidewinder Freestyle Pro
- Ca.-Preis: 150 Mark
- Getestet in Ausgabe 11/98

Auch bei den Gamepads führt Microsoft derzeit das Feld an. Mit dem Sidewinder Freestyle Pro erhält man mehr als die herkömmlichen Gamepad-Funktionen. Das Freestyle Pro kann sogar Lageveränderungen in Steuersignale umsetzen. Durch einfaches Neigen kann man so beschleunigen, abbremsen und lenken. Für den Einsatz mit Flugsimulatoren gibt es dazu noch einen Schubregler, der griffgünstig in der Mitte plaziert ist.

Keine Panik: Windows-Neuinstallation

Wieder-auferstehung

Irgendwann muß es sein. Ohne eine hin und wieder durchgeführte komplette Windows-Neuinstallation verwandelt sich selbst der spurtstärkste Rechner in eine lendenlahme Krücke. Vor und nach der Wiedergeburt gilt es allerdings einiges zu beachten, will man nicht wichtigen Daten, Einstellungen oder Programmen für immer Lebewohl sagen.

Früher oder später ist es soweit: Windows 98 braucht minutenlang zum Starten, stürzt immer häufiger unvermittelt ab, beschwert sich über falsche oder fehlende Dateien oder aktiviert und deaktiviert nach dem Zufallsprinzip bei jedem Neustart diverse Hardwarekomponenten. Jeder Versuch, die Windows-Konfiguration manuell zu (be-)reinigen, ist von vorneherein ziemlich aussichtslos. Einziger Ausweg: eine komplette Neuinstallation.

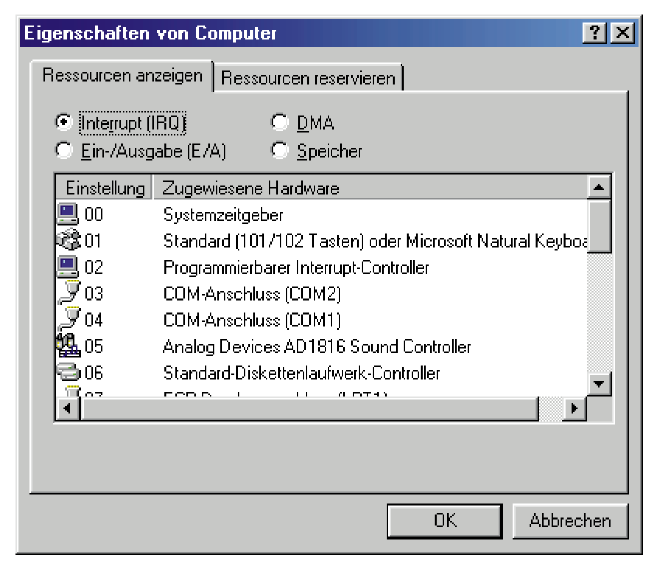
Das ist im Prinzip ja auch kein Problem und durchaus akzeptabel. Allerdings sollten Sie, bevor Sie nun die Windows-CD einlegen und munter SETUP.EXE starten, mit einigen Überlegungen und Vorbereitungen an die Sache herangehen. Ansonsten kann das Wiederherstellen eines funktionsfähigen Systems mit allem Drum und Dran (sprich: Daten, Treiber, Programme) leicht jede Menge Nerven und ein ganzes Wochenende kosten. Einzige Ausnahme ist eine Windows-Installation in das bestehende Windows-Verzeichnis, also über das zickig gewordene Alt-System. Diese Methode dauert zwar nur etwa eine halbe Stunde und erhält offensichtlich alle Daten, Treiber und Programme ohne weiteres Zutun. Leider erhält sie in aller Regel aber auch die bestehenden Probleme und fügt in den meisten Fällen sogar noch welche hinzu. Es braucht wirklich ein ganz »frisches« Windows. Der Restaurationsaufwand hält sich aber in Grenzen, wenn Sie die Checkliste im ersten Teil dieses Artikels befolgen - und mit den Tricks zum Sichern von Windows im zweiten Teil läßt er sich künftig sogar völlig vermeiden.

Konservierungsmaßnahmen

Bei einer kompletten Neuinstallation vergißt Windows so ziemlich alles, was Sie ihm mühsam beigebracht haben. An manche der betroffenen Daten kommen Sie nur unter (dem alten) Windows heran. Bevor Sie dieses also von der Platte verbannen, gilt es, sich einige Daten zu konservieren.

1. Als erstes brauchen Sie Notizzettel und Stift oder besser noch: einen Drucker. Wenn Sie DFÜ-Netzwerkverbindungen eingerichtet haben, notieren Sie sich alle Zugangsdaten (Telefonnummer, User-ID, Kennwort). Diese Verbindungsdaten sind nämlich auf Registry und PWL-Dateien verteilt und lassen sich nicht so ohne weiteres sichern. Dasselbe gilt für Online-Dienste wie AOL, T-Online oder CompuServe. Vor allem dann, wenn Sie planen, Ihre Platte vor der Neuinstallation zu formatieren, benötigen Sie später diese Daten wieder. Das AOL-Verzeichnis (3.X) können Sie aber auch komplett sichern und später wieder zurückholen, ohne daß etwas verloren ginge.

Plug-and-play-BIOS und Windows haben ihre eigene (und nicht immer übereinstimmende) Vorstellung von der Vergabe von Hardware-Ressourcen. Damit Sie eine erwiesenermaßen funktionierende Konfiguration wiederherstellen können, sollten Sie sich alle Hardware-Ressourcen notieren oder ausdrucken. Sie finden die Daten unter »Systemsteuerung« - »System«. Markieren Sie den obersten Eintrag (»Computer«) und wählen Sie »Eigenschaften«. In der folgenden Dialogbox können Sie zwischen vier Listen für die Belegung der Inter-

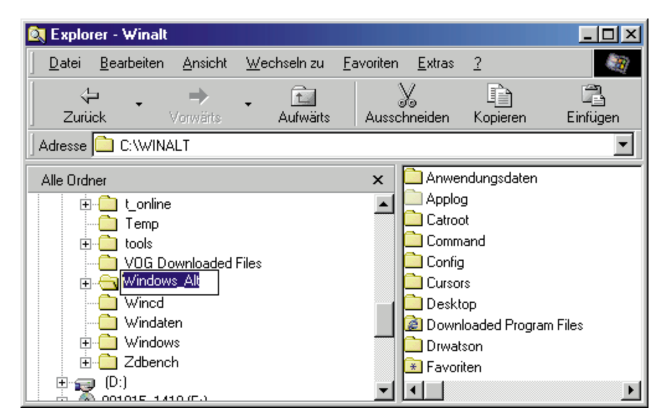


Sicher ist sicher: Schreiben Sie sich die Verteilung der Systemressourcen aus dem Gerätemanager ab. Besser noch, drucken Sie sie aus.

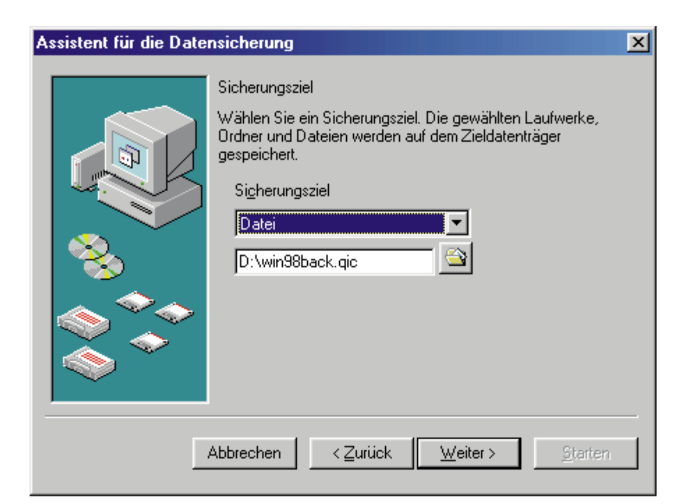
rupts, DMA-Kanäle, I/O-Adressen und ROM-Adressen wählen. Besser ist es, nach dem Markieren von »Computer« auf »Drucken« zu klicken. Haben Sie keinen Drucker, können Sie die Ausgabe durch Aktivieren der Option »Ausdruck in Datei« in ein File umlenken. Zuvor installieren Sie einen Standard-nur-Text-Drucker, dann erhalten Sie eine saubere ASCII-Datei, die Sie entweder in einem Nicht-Windows-Verzeichnis oder auf Diskette sichern.

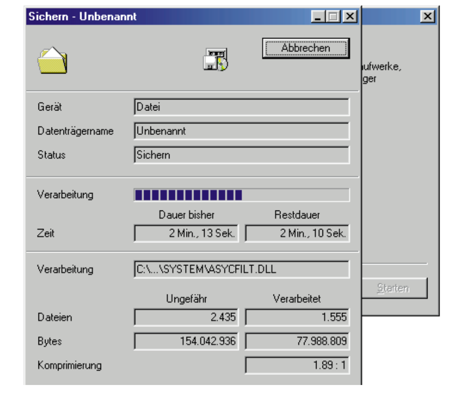
2. In der Regel müssen Sie alle Windows-Programme nach der Neuinstallation des Systems erneut einrichten, weil diese sich an zu vielen Stellen verewigt haben. Die Einträge und Dateien aus INI-Files, der Registry und diversen System- und Programmordnern herauszupflücken, ist praktisch unmöglich. Vergewissern Sie sich, daß Sie zu allen Programmen und Tools noch Installations-CDs, -Disketten oder -Verzeichnisse haben. Bei Programmen aus dem Internet oder Online-Diensten sichern Sie - falls noch vorhanden - die zugehörigen Archivdateien (meistens ZIP-Files). Ganz besonders wichtig ist diese Maßnahme für aktualisierte oder in Windows standardmäßig nicht vorhandene Hardware-Treiber und die gerade aktuelle DirectX-Version.

3. Für die Programme, die Sie nicht gemäß Punkt 2 neu installieren können oder die Sie vielleicht einfach vergessen, besteht ebenfalls noch Hoffnung. Unter Umständen benötigen diese nur ein paar bestimmte DLL-Dateien, deren Fehlen sie selbst bemerken und melden; Sie legen die INI- und Registry-Einträge gegebenenfalls neu an. Für diesen Fall gilt es, den gesamten Windows-Verzeichnisbaum mit allen darin enthaltenen Dateien zu sichern, ebenso wie diverse Programmordner. Die schnellste und einfachste Methode setzt voraus, daß Sie die Platte nicht neu formatieren möchten und mindestens 200 MByte freien Platz darauf haben. Benennen Sie die betroffenen Hauptverzeichnisse einfach um und behalten Sie sie solange, bis Sie sicher sind, daß in Ihrem neuen Windows nichts fehlt. Versehen Sie die Ordner »Programme«, »Program Files« (falls vorhanden) und »Eigene Dateien« im Explorer mit einem neuen Namen, etwa indem Sie einfach »_alt« anhängen. Versuchen Sie das NICHT mit dem Windows-Ordner, solange Sie sich noch in



Rückhalt: Wenn Sie genügend Platz haben, benennen Sie Windows-Verzeichnis und Programmordner vor der Neuinstallation einfach um. So behalten Sie vielleicht noch benötigte Systemdateien.





Das schnellste System-Komplett-backup mit MS-Backup verwendet als Sicherungsmedium eine Datei, etwa auf einer anderen Partition oder Festplatte. Die etwa 150 MByte sind in wenigen Minuten gesichert.

Windows befinden. Für den wechseln Sie abschließend per »Start« - »Beenden« in den »MS-DOS-Modus« und benennen ihn auf DOS-Ebene um, etwa in »Windows_alt«. Wollen Sie die Festplatte dagegen vor der Windows-Neuinstallation neu formatieren und/oder partitionieren, müssen Sie die genannten Verzeichnisbäume auf ein Backup-Medium sichern, auf eine andere Platte oder Wechselplatte kopieren oder auf CD brennen. Das geht auch mit dem Windows-Verzeichnis.

4. Falls Ihr BIOS das Booten von CD nicht erlaubt (gegebenenfalls im BIOS-Setup nachsehen) und Sie mit einer formatierten Festplatte beginnen möchten, brauchen Sie noch eine Startdiskette mit universellem CD-ROM-Treiber. Eine solche legen Sie unter »Systemsteuerung« - »Software« - »Startdiskette« an.

Jetzt können Sie mit der Installation des neuen Windows loslegen. Falls Sie zuvor das alte Windows-Verzeichnis nur umbenannt haben, wird das Setup-Programm dieses finden und als Ziel für die Neuinstallation anbieten. Lehnen Sie dies unbedingt ab und tragen Sie als Zielverzeichnis statt dessen den ursprünglichen Windows-Ordner ein, also etwa C:\Windows.

Nachdem das Setup abgeschlossen ist, installieren Sie alle zusätzlichen oder aktualisierten Hardware-Treiber. Falls es Probleme mit Interrupt- oder Adressenkonflikten gibt (die berüchtigten gelben Ausrufezeichen im Gerätemanager), versuchen Sie, die Ressourcen mit Hilfe Ihres Ausdrucks oder der zuvor angelegten Konfigurationsnotizen manuell wiederherzustellen.

Als nächstes installieren Sie jene Tools und Programme neu, von denen Sie die entsprechenden CDs, Disketten oder ZIP-Files besitzen.

Fehlende Programme können Sie versuchsweise aus dem zuvor gesicherten oder umbenannten Programme- respektive Program-Files-Ordner in die neu angelegten korrespondierenden Verzeichnisse kopieren. Einige davon werden sicher fehlende DLL- oder andere Dateien melden. Suchen Sie diese im alten (umbenannten oder gesicherten) Windows-Ordner. Vermutlich werden Sie im Unterverzeichis »System« fündig. Kopieren Sie sie an die entsprechende Stelle im neuen Windows-Verzeichnis. Wird dabei eine bereits vorhandene Datei anderer Größe oder anderen Filedatums gemeldet, überschreiben Sie diese nicht, ohne die vorhandene zunächst unter einem anderen Namen kopiert zu haben. Schließlich könnten solche Versions-Konflikte die Ursache für Ihre ursprünglichen Probleme sein.

Nie wieder neu installieren

Wenn man nach zwei, drei Stunden Pfriemelei endlich wieder ein sauberes, funktionsfähiges und automatisch mit sämtlichen notwendigen Tools, Treibern und Programmen ausgestattetes Windows gebastelt hat, macht sich vor allem ein Wunsch breit: diesen Zustand zu konservieren, an einen sicheren Ort zu sperren und jederzeit wieder darauf zugreifen zu können.

Diesem Wunsch kann durchaus entsprochen werden, und zwar auf zwei verschiedene Arten. Beide Methoden, die im folgenden vorgestellt werden, haben das Ziel, einen zuvor gesicherten Systemzustand (also etwa ein frisch eingerichtetes und konfiguriertes Windows) zu sichern und relativ einfach wiederherzustellen.

Voraussetzung in jedem Fall ist, daß sich zwischen der Sicherung und der Wiederherstellung nichts an der Hardware geändert hat. Nach dem Wechsel des Motherboards oder dem Austausch von Grafik- oder Soundkarte würde das Wiederherstellen mehr Ärger bereiten als Mühe sparen. Wofür Sie die beiden Methoden aber sehr wohl auch verwenden können, ist das Übertragen des gesamten Systems auf eine neue Festplatte.

MS-Backup: die saubere Methode

Die saubere Methode, die auch Microsoft zur Wiederherstellung eines zuvor gesicherten Systems empfiehlt, führt über ein Backup mit der in Windows enthaltenen Backup-Software. Sie erspart zwar nicht die konventionelle Installation von Windows über dessen Setup-Routine, wohl aber das darauffolgende Gefummel mit Treiber-Updates, Tool-Installationen und Software-Restauration.

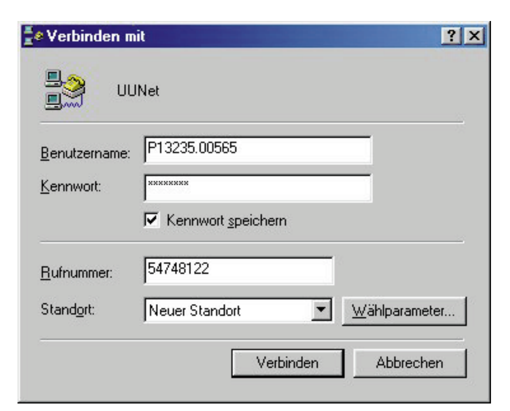
Als erstes benötigen Sie eine Sicherung des bestehenden Systems mit einem Backup-Programm. Dazu bietet sich MS-Backup an, das von Seagate stammt und im Lieferumfang von Windows 98 enthalten ist. Als Backup-Medium können Sie alles verwenden, was von MS-Backup unterstützt wird. Also Streamerbänder, ZIP-, LS-120 oder JAZ-Cartridges und sogar eine Datei auf einer anderen Festplatte oder Partition. Letzteres ist mit Sicherheit die schnellste Methode. Außerdem kann jedes Backup-Medium, dessen Gerät zusätzliche Treiber benötigt, den Restaurations-Prozeß komplizierter machen. Ein Tip: Wenn's mit dem Plattenplatz nicht zu eng aussieht, zwacken

Sie doch von vorneherein eine 200-MByte-Partition nur zu diesem Zweck ab. Herkömmliche Disketten fallen als Backup-Medium natürlich aus; Sie würden wohl um die 100 Stück davon benötigen.

Sollten Sie im Startmenü unter »Programme« - »Zubehör« - »Systemprogramme« keinen Eintrag namens »Backup« finden, müssen Sie das Programm zuerst von der Windows-98-CD nachinstallieren. Sie finden die entsprechende Option in der Systemsteuerung unter »Software« - »Windows-Setup« - »Systemprogramme« - »Backup«.

Nach dem Start von MS-Backup bekommen Sie wahrscheinlich eine Meldung, daß keine Sicherungsgeräte installiert sind. Je nachdem, ob Sie einen Gerätetreiber, etwa für ein Bandlaufwerk, installieren wollen, klicken Sie auf »Ja« für den Start des Hardwareassistenten. Wenn Sie die Windows-Sicherung auf einem Laufwerk anlegen möchten, auf das Sie auch so Zugriff haben (zum Beispiel eine andere Festplatte oder Partition), klicken Sie auf »Nein«. Im nächsten Dialog wählen Sie »Einen neuen Sicherungsauftrag erstellen« und klicken auf »OK«. Danach ist die Option »Markierte Dateien...« die richtige.

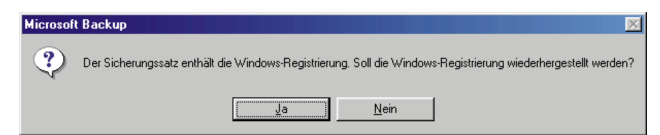
Wählen Sie im nächsten Fenster das Laufwerk C:, so daß ein Häkchen daneben erscheint, anschließend klicken Sie zweimal auf »Weiter«. Im nächsten Dialog stellen Sie als Sicherungsziel »Datei« ein und geben im zweiten Eingabefeld die Zielposition an, zum Beispiel »D:\WIN98BACK«, um ein Backup auf die Partition D: zu legen. Nach zwei Klicks auf »Weiter« geben Sie noch einen beliebigen Namen für den Sicherungsauftrag an und



Vergeßlich: Die Zugangsdaten von DFÜ-Netzwerkverbindungen lassen sich nicht ohne weiteres sichern. Auf alle Fälle aufschreiben!

klicken dann auf »Starten«. Mit einer einigermaßen flotten Festplatte als Sicherungsziel dauert das Speichern nur wenige Minuten.

Und so stellen Sie zu einem späteren Zeitpunkt den gesicherten Windows-Zustand wieder her: Als Ausgangsbasis brauchen Sie ein frisches Windows; das Backup über eine bestehende Installation zu schieben, bringt genauso wenig wie eine Neuinstallation über ein altes Windows. DLL-Probleme, Dateileichen, Versionskonflikte und ähnliches würden bestehen bleiben. Formatieren Sie also die Festplatte oder benennen Sie zumindest das alte Windows-Verzeichnis um. Microsoft hat für diesen Zweck eine Batch-Datei auf die Windows-98-CD gelegt, die für eine weitgehend automatische Installation eines Grund-Windows inklusive der Backup-Software sorgt. Starten Sie den PC im DOS-Modus mit CD-Unterstützung (entweder über eine



Anstatt einfach alle Systemdateien zu überschreiben, bietet das Restore-Programm sinnvollerweise die Anpassung der Registry an die vorherige Konfiguration an.

zuvor angelegte Startdiskette oder über den CD-Boot). Wechseln Sie auf dem CD-Laufwerk in das Verzeichnis \TOOLS\SYSREC. Starten Sie dort die Datei »PCRESTOR.BAT«. Daraufhin startet das Windows-Setup. Bis auf wenige Eingaben (zum Beispiel die Windows-Seriennummer) läuft die Installation ohne Ihr Zutun ab. Anschließend wird automatisch die Backup-Software gestartet, mit der Sie die Sicherung zurückspielen können. Das Programm ist intelligent genug, beim Restore nicht wild System- und Registrierungsdateien zu überschreiben. Statt dessen werden Sie gefragt, ob die alten Einstellungen wiederhergestellt werden sollen. MS-Backup aktualisiert dann beispielsweise die neue Registry mit den alten Einstellungen.

Auf die harte Tour

Der eben beschriebene Weg erspart zwar schon einen Haufen Arbeit, aber nicht soviel Zeit. Immerhin setzt er eine Windows-Standardinstallation voraus, die alleine 45-60 Minuten dauern kann. Es gibt einen noch viel schnelleren, allerdings auch etwas komplizierteren Weg, eine komplette Windows-Installation zu sichern und wiederherzustellen. Dieser Weg führt ausschließlich über DOS und setzt ein wenig Übung mit MS-DOS und Batch-Dateien voraus.

Genaugenommen sollte es kein Problem darstellen, alle relevanten Dateien unter DOS wegzukopieren und wieder auf die lokale Platte zurückzuholen. Das Programm XCOPY scheint sich dafür hervorragend zu eignen. Leider liegen zwei große Steine auf diesem vermeintlich einfachen Weg. Der eine heißt: versteckte und Systemdateien. Windows 95/98 besteht aus einer ganzen Menge an Files und Verzeichnissen mit Hidden- und System-Attribut. Das DOS-Programm XCOPY verfügt zwar über einen Parameter, diese Dateien und Ordner ebenfalls unter Belassen der Attribute zu kopieren. Aber leider nur, wenn es unter Windows in einem DOS-Fenster aufgerufen wird, nicht aber im MS-DOS Modus oder nach einem reinen DOS-Boot. Das heißt, Windows läßt sich wunderbar wegsichern, aber nicht mehr zurückholen. Das zweite Problem sind die langen Dateinamen. XCOPY (genaugenommen XCOPY32) kann zwar angeblich problemlos damit umgehen, in der Praxis geht das aber auch nur, wenn XCOPY im DOS-Fenster gestartet wird.

Das Problem mit den Hidden- und System-Files läßt sich mit dem DOS-Programm ATTRIB.EXE umgehen. Die Behandlung von langen Dateinamen überläßt man einem externen (Shareware-) Programm namens DOSLFNBK.EXE. Jenes legt sich eine Datenbank aller langen Dateinamen an und restauriert diese jederzeit wieder. DOSLFNBK finden Sie im Internet unter http://www8.pair.com/dmurdoch/programs/doslfnbk.htm. Achtung: Nur die ältere Version 1.6 ist Freeware, kann aber im Gegensatz zur aktuellen Version 2.3 nicht mit FAT32-Festplatten umgehen. Letztere ist Shareware und muß nach 30 Tagen registriert werden.

Sie benötigen eine Boot-Diskette (mit System formatieren; keine Windows-Startdiskette; die ist nämlich schon zu voll) mit folgenden Dateien:

ATTRIB.EXE, XCOPY.EXE, XCOPY32.EXE, XCOPY32.MOD, DOSLFNBK.EXE (siehe oben), nach Bedarf auch noch FORMAT.EXE und FDISK.EXE.

Auf der Diskette legen Sie sich zwei Batch-Dateien für das Sichern und Zurückholen des gesamten Platteninhalts an.

Die erste besteht aus folgenden Zeilen (die Anmerkungen in Klammern nicht eingeben):

`ATTRIB -H -S -R /S C:\*.*`

(Zurücksetzen aller File-Attribute auf der gesamten Platte; funktioniert nicht mit versteckten Verzeichnissen)

ATTRIB -H -S -R /S C:\Windows\fonts

(Diese Zeile wiederholen für folgende Verzeichnisse: VERLAUF, COOKIES, SPOOL, SHELLNEW, FAVORI~1, TEMPOR~1, DOWNLO~1, RECENT, NETZWE~1, SYSBCKUP, APPLOG)

MD D:\WINBACK

(um ein Backup-Verzeichnis auf der Platte D: anzulegen)

`DOSLFNBK C:\*.* /f D:\FNAMES`

(Sichern aller langen Dateinamen in das File »FNAMES.LFN« auf D:)

`XCOPY c:\*.* D:\WINBACK /s`

(Kopieren aller Dateien auf D:)

Für das Rückkopieren eines so gespeicherten Backups auf C: (mit System formatiert bzw. leer) sieht die Batch-Datei so aus:

`XCOPY D:\WINBACK\*.* C:\ /s`

ATTRIB +H C:\Windows\shellnew

(entsprechende Zeilen für SYSBCKUP, APPLOG, NETZWE~1, RECENT UND SPOOL)

ATTRIB +S c:\Windows\fonts

(analog für COOKIES, TEMPOR~1, DOWNLO~1 und VERLAUF)

DOSLFNBK /r /f d:\FNAMES

Danach Rechner neu starten und Daumen drücken. Einen Haken hat diese Methode: Die ursprünglich als »Versteckt« oder »System« definierten Dateien sind jetzt »offen«. Damit scheint Windows allerdings keine Probleme zu haben. Sauberer geht es nur, wenn Sie für jede einzelne Datei einen entsprechenden ATTRIB-Befehl in die Batch-Datei für das Zurückkopieren setzen. Um zu erfahren, um welche Dateien es geht, hilft der DOS-Befehl DIR / AHS >hidden.txt (VOR der ganzen Aktion!), der eine TXT-Datei mit einer Dateiliste anlegt.

Am einfachsten geht es statt mit diesen Batch-Dateien übrigens mit dem »Norton Commander 5.0«, der absolut alles unter Erhaltung sämtlicher Attribute kopieren kann, wenn man ihn denn hat. **(Stefan Wischner/md)**

Mehr Interrupts

Wie kann ich die Zahl der verfügbaren Interrupts vergrößern? Ich habe einen PC mit Windows 95b, ein Asus »TX 97 XE«-Board, eine »Monster 2«-Grafikkarte, die »Fritz-Card«, die »Maxi Sound 64« und eine »Riva 128 Velocity« von STB. Nun kann ich folgende Komponenten nicht mehr integrieren: Netzwerkkarte, SCSI-Controller Dawicontrol UW-2976. Was kann ich machen? ***(Dominik Bittl)***

Da der SCSI-Controller »DC-2976 UW« eine PCI-Karte ist, müßte sich dieser die Interrupts mit den anderen PCI-Karten in Ihrem PC (Riva, Voodoo2) ohne Probleme teilen. Ein ähnlich vollgestopftes PCI-System (Grafikkarte Matrox »Mystique«, SCSI-Controller Adaptect »AHA-2940U«, Videocapture Miro »miroVIDEO DC30«) arbeitet bei uns ohne Probleme. Der Ressourcen-Fresser ist in diesem Fall die »Maxi Sound 64«. Die einfachste Lösung wäre, diese gegen eine PCI-Soundkarte auszutauschen, wodurch wieder Interrupts frei würden. Allerdings ist gerade diese Karte sowohl für Spieler als auch für Hobbymusiker maßgeschneidert, so daß wir die Karte auch nur ungern entfernen würden.



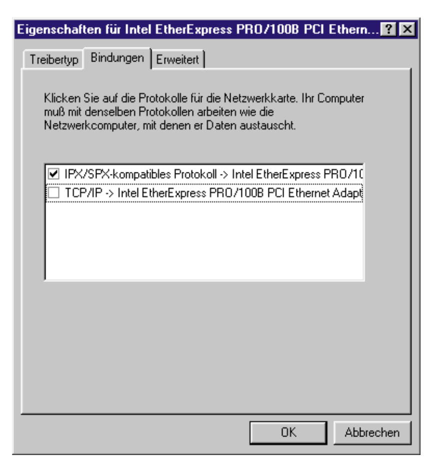
Was machen, wenn keine Interrupts mehr frei sind? Unter PCI ist das kein Problem. Hier teilen sich mehrere PCI-Karten denselben Interrupt.

Klärung der Protokollfragen

Ich habe zu dem Artikel »Klärung der Protokollfragen« in Ausgabe 12/98 von PC Player ein paar Fragen: Ich plane, mir eine ISDN-Karte zu kaufen und besitze momentan eine Netzwerkkarte, die mit dem IPX-Protokoll arbeitet. In dem Artikel stand, daß alle anderen

Technik Treff

SIE FRAGEN, WIR ANTWORTEN: TIPS UND TRICKS RUND UM DEN PC



Wenn Sie sowohl eine Netzwerkkarte in Ihrem PC stecken haben als auch im Internet surfen, sollten Sie die Bindung zwischen der Netzwerkkarte und dem TCP/IP-Protokoll aufheben.

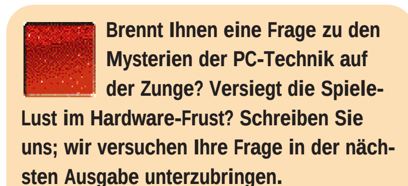
Protokolle außer TCP/IP deaktiviert werden müßten. Muß ich also, bevor ich wieder mein Netzwerk benutzen möchte, das TCP/IP-Protokoll deaktivieren? ***(Alexander Felsing)***

Das Deaktivieren der Protokolle bezieht sich nur auf den (recht häufigen) Fall, daß ausschließlich das DFÜ-Netzwerk aktiv ist und keine Netzwerkkarte im PC steckt. Wenn Sie eine Netzwerkkarte besitzen, dürfen Sie das IPX-Protokoll nicht entfernen. Sie können beide gleichzeitig betreiben. Aus verschiedenen Gründen raten wir dringend dazu, dem TCP/IP-Protokoll einen Zugriff auf die Netzwerkkarte zu verweigern. Das machen Sie folgendermaßen: Öffnen Sie unter der »Systemsteuerung« (Start/Einstellungen/Systemsteuerung) das Fenster »Netzwerk«. Dort klicken Sie auf ihre installierte Netzwerkkarte (die hat ein kleines grünes Kartensymbol vor dem Namen) und dann auf »Eigenschaften«. Unter »Bindung« klicken Sie das Häkchen vor »TCP/IP-Protokoll« weg. Nach einem Neustart Ihres Systems läuft alles wunderbar.

Direct3D mit Voodoo2

Vor ein paar Monaten habe ich mir einen Computer mit einem Pentium-II-Prozessor (350 MHz) mit 128 MByte RAM, CD-ROM-Laufwerk und Soundkarte gekauft. Der verfügt außerdem über eine 2D-Beschleunigerkarte (Matrox Produktiva MAG-G 100 AGP) sowie eine 3D-Beschleunigerkarte (Creative Labs 3D Blaster Voodoo2). Das System funktioniert unter Windows 98 einwandfrei, und ich kann alle Spiele mit 3Dfx-Unterstützung spielen. In letzter Zeit erschienen jedoch viele Spiele, die Direct3D unterstützen. Kann ich eine 3D-Grafikkarte für Direct3D zusätzlich zu den genannten in den PC einbauen? ***(Markus Klaus)***

Müssen Sie gar nicht! Karten mit einem Voodoo2-Chipsatz unterstützen beide 3D-Standards: GLide (der hauseigene Standard von 3Dfx) und Direct3D. Je nach Spiel benutzt dieses eine der beiden 3D-Bibliotheken. Die werden beide für Voodoo2 mitgeliefert, so daß in beiden Fällen wieder die Voodoo2-Karte aktiv ist.



Brennt Ihnen eine Frage zu den Mysterien der PC-Technik auf der Zunge? Versiegt die Spiele-Lust im Hardware-Frust? Schreiben Sie uns; wir versuchen Ihre Frage in der nächsten Ausgabe unterzubringen.

Unsere Adresse:

WEKA Consumer Medien GmbH
Redaktion PC Player
Stichwort: Technik Treff
Gruber Str. 46a
85586 Poing

oder per E-Mail an

ttreffPCP@aol.com

Wir bitten um Verständnis, daß wir aus Zeitgründen keine individuellen Ratschläge erteilen können. Bitte schicken Sie also weder Rückporto noch frankierte Umschläge.



Sie wollen Ihre Meinung über PC Player loswerden oder sich zu allgemeinen Computerthemen äußern? Wenden Sie sich auf dem Postweg an die WEKA Consumer Medien GmbH, Redaktion PC Player, Postfach 1129, 85580 Poing. E-Mails schicken Sie bitte an LeserPCP@aol.com.

Programmierer gesucht

Zum Technik-Treff-Beitrag in Heft 2/99: Ich bin einer von den Leuten, die sich fürs Spieleprogrammieren interessieren und gerne etwas darüber lesen würden.

(Michael Seemann)

Ihre Chance ist gekommen – auf unserer basisdemokratischen Mitmach-Karte befindet sich diesen Monat eine entsprechende Frage: Sollte sich die Mehrheit für eine Programmier-Serie aussprechen, werden wir handeln. Versprochen!

Ultima Offline

Ich habe »Ultima Online« seit gut einem Jahr gespielt und mich nun dazu durchgerungen, damit aufzuhören. Das hat sehr vielfältige Gründe: Zum einen hat es Origin im letzten Jahr nicht geschafft, aus UO ein »richtiges« Rollenspiel zu machen. Sicher, es gibt sehr viele unterschiedliche Skills und die damit verbundenen Berufe, die Möglichkeiten, Häuser zu kaufen oder ganze Städte zu gründen, aber: Wie sieht denn das übliche Spiel in UO aus? Ich erschaffe einen Charakter, gehe Monster töten, steigere meine Skills, verdiene Geld, töte Monster, steigere Skills, verdiene Geld – aber was dann? Na gut, ich kaufe mir Heim und Hof, mache daraus eventuell einen öffentlichen Laden, doch dann? Vielleicht noch das beliebte »Mal sehen, was passiert, wenn ich diesen Spieler töte«? Es läuft auf eine Sache hinaus: Metzeln, entweder Monster oder Mitspieler. Dazu kommt: UO ist nicht »Diablo«, dennoch verhalten sich nicht wenige rauflustige Spieler so. Von denen, die UO als richtiges Rollenspiel betreiben, gibt es zu wenige. Ultima Online ist ein gutes Online-Spiel, und ich habe es auch immer gern gespielt, aber auf die Dauer verliert es, wie so vieles, seinen Reiz. Ich stelle mal die These auf, daß mit dem Erscheinen von »Diablo 2« 50 Prozent aller UO-Spieler Britannia den Rücken zuwenden werden. Aber irgendwie werde ich meinen Schmied doch vermissen.

(Dirk Pommerenke)

Haben Sie es schon einmal mit einer Gilde probiert? Nur mit einer Bande von Gleichgesinnten macht UO langfristig Spaß, alleine wird es in der Tat irgendwann langweilig. Doch mit Online-Freunden streift es sich noch mal so lustig durchs Unterholz, und nicht selten nutzen die Gildenmitglieder der UO einfach nur als aufgebohrtes Chat-System. Schließlich ist es gerade die Gemeinschaft oder Community, die bei einem Online-Spiel im Vordergrund steht – sonst könnte man sich ja auch mit der »Ultima Collection« auf eine einsame Insel verkriechen.



Ist Ultima Online auf die Dauer langweilig? Ohne Online-Kumpane ganz bestimmt.

Das Köglmayr-Massaker

Hallo PC-Player-Redaktion, gebt Eurer Redaktionsassistentin Steffi endlich eine richtige Hauptrolle in den Multimedia Leserbriefen. Sie sieht gut aus und hat Talent. Vielleicht eine kleine Seitensprung-Story mit Henrik und dem Duke. Natürlich muß der Duke der Betrogene sein, dann hat das Ende mehr Action- und Horror-Potential.

(Christoph-E. Söchting)

Sapperlot, was hagelt es in diesen Tagen Sympathiebekundungen für unsere Steffi – dabei ist doch noch nicht einmal Frühlingsanfang. Aber würde Kuschelbärchen eine solche Aktion überhaupt mitkriegen, wenn nicht gleichzeitig der Strom ausfällt und seine Notebook-Akkus leer sind?

Aber jetzt zerreiß' ich's!

Ich lese nun seit über sechs Jahren PC Player und habe in dieser Zeit weniger als fünf Ausgaben versäumt. Anfang 1999 ereilte mich jedoch eine schreckliche Nachricht: Der Player's Guide ist fest im Heft und muß herausgerissen werden. Da ich auf diese Weise bei anderen Zeitschriften ungefähr 30 Prozent der Seiten verhunze, war ich nicht erfreut. Bei der Entfernung der Seiten aus der Januar-Ausgabe sind dann auch etliche »zu Bruch« gegangen. Als ich mich jedoch heute an die neue Player heranwagte, war ich begeistert: Alle Seiten einfach, schnell und vor allem vollständig entfernt! Also gut gemacht, ich bin sehr zufrieden.

(Bolko Ehlgen)

In der Tat hatten selbst professionelle Kinokarten-Abreißer Probleme mit der anfänglichen Perforation unserer Tips-Seiten. Wir haben daher die Perforation noch mal verbessert, die das sanfte Herausrupfen trotz der Karnevals-Saison nicht zur unfreiwilligen Konfetti-Produktion verkommen läßt.

Brumm, brumm, brumm

Zum Sound in Rennspielen: Während beispielsweise »Need for Speed 3« noch einigermaßen erträgliche Motorengeräusche hat, gleichen die Klänge von »Moto Racer 2« eher einem Rasenmäher denn einem Motorrad. In Eurem Test schreibt Ihr zwar etwas über die unrealistische Fahrphysik, zum Sound erfahr ich aber nur eine »60«. Ich denke, daß das als Angabe wohl kaum reicht, da vor allem bei einem Rennspiel der Sound entscheidend zum Spielspaß beiträgt. Wenn mir die Grafik glauben machen will, daß ich auf einer Cross-Maschine sitze, dann sollte mir der Sound



doch eigentlich keine Haushalts- oder Gartengeräte vormachen, oder? Ich jedenfalls habe nach dem Ansehen und -hören der Demo den Gedanken, das Spiel zu kaufen, sofort wieder fallengelassen. Ich halte Eure Angaben über den Sound bei Spielen aber auch generell für etwas spärlich und würde mir wünschen, in Zukunft etwas detailliertere Informationen darüber zu bekommen.

(Thomas Wlazik)

Wollen Sie wirklich separate Kompositions-, Rausch-, Dröhn-, Sprachverständlichkeits- und Kabumm-Wertungen? Wir meinen, daß eine Gesamtwertung reicht. Details zur Klangkulisse gibt es normalerweise im Fließtext und, mal ehrlich: Selbst wenn der »Autobahn Raser« in Dolby Surround oder AC-3 über die Straßen gebrettert wäre, hätte es deswegen keinen Gold Player gegeben.

Design oder Nichtsein

Schön, daß Ihr mal wieder ein neues Outfit für Eure CDs entworfen habt. Doch irgendwie vermisse ich bei der ganzen Geschichte nützliche Erklärungen zu den vorhandenen Programmen, Patches oder Tools, die früher doch schon mal vorhanden waren. Außerdem wäre es nett, zu erfahren, ob die verschiedenen Tools-share-, Free- oder Fullware sind, denn dies würde so manchem das lästige Deinstallieren beziehungsweise die Neuinstallation der eventuell schon vorher vorhandenen älteren Versionen ersparen. Auch die Idee mit dem Explorer zum Kopieren finde ich total bescheuert: Ich benutze Windows 95/98 mittlerweile über drei Jahre, doch der Explorer ist höchstens fünfmal aufgerufen worden. Das frühere Installations-System war doch o.k.

(Uli Beyer)

Unsere CD-Menüs erfahren eine ständige Verbesserung und Optimierung. Jochen Rist (jrist@wekanet.de) freut sich über Vorschläge wie die genannten. Entgegen landläufiger Meinungen ist der Explorer gar kein so schlechtes Programm. Unser Tip: Öffnen Sie doch mal zwei der Gehilfen – dann kopiert es sich noch schöner.

Auf der Flucht

Ihr habt einen kleinen Fehler begangen. Das Spiel »Driver« (Preview in Heft 3/99) basiert nicht unbedingt auf Filmen wie »Blues Brothers« oder »Bullit«, sondern wohl eher auf dem gleichnamigen Film »The Driver«, Infos dazu unter *http://us.imdb.com/Title?Driver,+The+(1978)*. Dieser Film handelt schließlich von einem Fluchtfahrer. Von Euch Cineasten hätte ich das schon erwartet. Euer Heft ist übrigens meine absolute Nummer 1. Es gibt nichts besseres.

(Stephan Deggelmann)

Bevor wir nun unsererseits Fahrerflucht begehen, warten wir entspannt ab, wie das fertige Spiel wirklich aussieht. Schließlich sind auch Verfolgungsjagden und Botentouren geplant. Danke für den Link zur empfehlenswerten Internet Movie Database.

Protoss und Spiele

Ich bin ein großer Fan von »Starcraft« und habe mir sogar die Erweiterung »Brood War« aus Amerika besorgt, bevor ein Test in einer Spielezeitschrift stand. Doch nach etwa einem Tag und einigen Netzwerkspielen mit ein paar Kumpeln endete die Freude. Die neuen Einheiten sollen fair und das Spiel ausgeglichener als zuvor sein? Davon habe ich leider nicht allzuviel gemerkt. Die Rassenstärke ist in etwa so: Protoss sind die Überrasse. Wenn sie die ersten 20 Minuten überlebt haben, hat kein Spieler mit irgendeiner anderen Rasse auch nur die geringste Chance gegen sie. Die Zerg haben nach 15 Minuten gar nichts mehr zu melden. Der »Dunkle Himmel« ist mit ein Paar Valkyries oder Corsairs in Null Komma nichts weg von der Bildfläche, gegen Bodenstellungen der Terraner verlor man sowieso viele Einheiten, mit Medics kommt man jetzt gar nicht mehr dagegen an. Und gegen Protoss? Wer überlebt schon ein paar »Psionic Storms«, kombiniert mit übernommenen Ultralisken, Reavern und Berserkern? Etwas später hielt ich die PC Player in der Hand und dachte: »Mann, die werden Brood War ja ganz schön fertigmachen.« Aber was lese ich in Manfred Duys Meinungskasten in Ausgabe 3/99? »(...) überzeugt Brood



Na, was denn nun? Ist Starcraft nebst Brood-War-Erweiterung ausgewogen oder nicht?

War mit seinen altbewährten Trümpfen: (...) Waffengleichheit zwischen drei sehr originellen Rassen (...).« Da muß ich mich doch fragen: Was soll das? Sind alle so sehr vom Starcraft-Hype geblendet, daß sie nicht einmal offensichtliche Unfairness erkennen?

(Alexander Costea & Marc Morgott)

General Duy: Sicherlich gebieten die Protoss über die stärksten Einheiten, allerdings haben sie auch etliche Schwächen – und die gilt es auszunutzen. So sind ihre Abwehrbatterien irreparabel, die wucherteuren Protoss-Einheiten verschlingen Unmengen der stets knappen Ressourcen und ihre Basis ist gerade in der ersten Spielphase sehr schwer zu verteidigen. An einer blitzschnell aus dem Boden gestampften Zerg-Masseninvasion oder gar einem terranischen Atomschlag haben außerdem selbst die fähigsten Protoss-Generäle schwer zu kauen. Wie unterschiedlich übrigens die Ansichten über die vermeintliche Dominanz einer der drei Starcraft-Rassen ausfallen, zeigen die Foren des Blizzard-Spieleservers http://www.battle.net/starcraft/index.htm. *Dort finden Sie widersprüchliche Jubelarien über die vermeintlich unbezwingbaren Zerg, Terraner und Protoss.* **(ra)**

SCHREIBEN SIE UNS

Leserbriefe an die Redaktion können Sie am praktischsten per E-Mail loswerden. Unsere Anschrift im Internet ist
leserPCP@aol.com
Natürlich erreichen uns auch Briefe
WEKA Consumer Medien GmbH
Redaktion PC Player
Gruberstr. 46a
85586 Poing
Bitte haben Sie Verständnis dafür, daß wir nicht jede einzelne Zuschrift individuell beantworten können. Beim Abdruck von Leserbriefen behält sich die Redaktion Kürzungen vor.



Fax-Abruf-Service

Tips & Tricks per Fax*

Da hängt man nun im drittletzten Level fest, doch die PC-Player-Ausgabe mit den rettenden Tips ist gerade nicht zur Hand? Kein Grund zum Grummeln: Mit unserem Fax-Service können Sie Lösungen zu wichtigen Spielen komfortabel rund um die Uhr abrufen.

Möglichkeit 1:

Faxgerät am Hauptanschluß

Wählen Sie mit dem Telefon am Faxgerät die gewünschte Nummer aus der PC Player Fax-Datenbank. Sobald Sie das Tonsignal (Pfeifen) hören, drücken Sie die Starttaste am Faxgerät. Die Seiten werden dann übertragen.

Möglichkeit 2:

Faxgerät an einer Nebenstelle

Rufen Sie die gewünschte Nummer aus der PC Player Fax-Datenbank mit einem beliebigen Telefon aus der Nebenstellenanlage an. Sobald Sie das Tonsignal (erstes Pfeifen) hören, verbinden Sie einfach an das Faxgerät weiter und legen auf.

Kosten: **DM 1,21 pro Minute (Die Abrechnung erfolgt über Ihre Telefonrechnung).**
Service Provider: DeTeMedien.
Achtung: **Bitte beachten Sie die jeweiligen Seitenzahlen der Artikel. Einige Lösungen sind aufgrund der Komplexität der Spiele sehr umfangreich ausgefallen.**

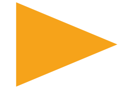
** Abruf nur innerhalb Deutschlands möglich.*

Haupt-Inhaltsverzeichnis aller abrufbaren Artikel: Telefonnummer (0190) 192 464 – 000

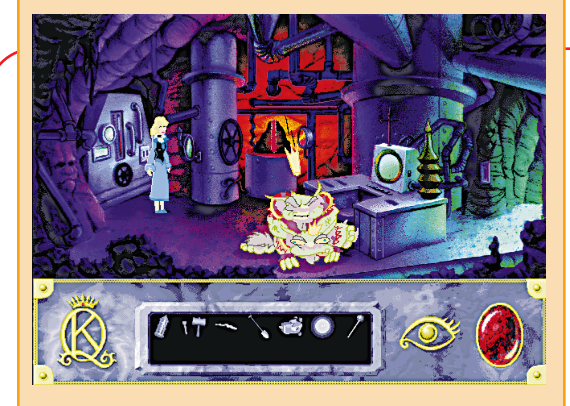
Tips & Tricks zu	Seiten	Telefonnummer
Age of Empires	6	(0190) 192 464 – 010
AOE: Rise of Rome, Einsteigertips	2	(0190) 192 464 – 040
AOE: Rise of Rome	7	(0190) 192 464 – 056
Anno 1602	2	(0190) 192 464 – 011
Anno 1602: Neue Inseln, neue Abenteuer	4	(0190) 192 464 – 050
Battlezone	4	(0190) 192 464 – 012
Blade Runner	5	(0190) 192 464 – 013
Caesar 3	2	(0190) 192 464 – 045
Colin McRae Rally	1	(0190) 192 464 – 036
Comanche Gold	6	(0190) 192 464 – 027
Commandos	10	(0190) 192 464 – 014
Conflict Freespace	6	(0190) 192 464 – 029
Curse of Monkey Island	6	(0190) 192 464 – 015
Dark Project: Der Meisterdieb	10	(0190) 192 464 – 059
Dominion	8	(0190) 192 464 – 026
Dune 2000	6	(0190) 192 464 – 032
F1 Racing	2	(0190) 192 464 – 016
F-16 + MIG 29	7	(0190) 192 464 – 058
F22 Total Air War	2	(0190) 192 464 – 042
Fallout	4	(0190) 192 464 – 017
Fallout 2, Teil 1	8	(0190) 192 464 – 060
Final Fantasy 7	10	(0190) 192 464 – 024
Frankreich 98	3	(0190) 192 464 – 018
Gangsters	3	(0190) 192 464 – 057
Grand Prix Legends	2	(0190) 192 464 – 037
Grim Fandango	7	(0190) 192 464 – 048
Half-Life (deutsch), Teil 1	2	(0190) 192 464 – 038
Half-Life (deutsch), Teil 2	8	(0190) 192 464 – 051
King's Quest 8	6	(0190) 192 464 – 054
KKND	7	(0190) 192 464 – 033
Klingon Honor Guard	7	(0190) 192 464 – 034
MechCommander	7	(0190) 192 464 – 035
Might & Magic 6, Teil 1	6	(0190) 192 464 – 030
Might & Magic 6, Teil 2	6	(0190) 192 464 – 031
Nightlong	4	(0190) 192 464 – 043
Populous 3, Einsteigertips	2	(0190) 192 464 – 039
Populous 3, Teil 1	4	(0190) 192 464 – 049
Populous 3, Teil 2	5	(0190) 192 464 – 052
Rainbow Six	6	(0190) 192 464 – 041
Rent-A-Hero	3	(0190) 192 464 – 047
Return to Krondor	6	(0190) 192 464 – 062
Ring des Nibelungen	4	(0190) 192 464 – 044
Riven	4	(0190) 192 464 – 019
Siedler 3, Einsteigertips	1	(0190) 192 464 – 046
Siedler 3, Teil 1	4	(0190) 192 464 – 055
Siedler 3, Teil 2	8	(0190) 192 464 – 063
Speed Busters	1	(0190) 192 464 – 061
Starcraft	9	(0190) 192 464 – 020
Tomb Raider 2, Teil 1	6	(0190) 192 464 – 021
Tomb Raider 2, Teil 2	6	(0190) 192 464 – 028
Tomb Raider 3, Teil 1	10	(0190) 192 464 – 053
Tomb Raider 3, Teil 2	10	(0190) 192 464 – 064
Unreal	9	(0190) 192 464 – 022
Wing Commander Prophecy	5	(0190) 192 464 – 023
X-Files: The Game	4	(0190) 192 464 – 025

Jahresinhalte	Seiten	Telefonnummer
Jahresinhalt 1999 (ohne Tests + Tips)	2	(0190) 192 464 – 900
Tips-Übersicht 1999	1	(0190) 192 464 – 902
Test-Übersicht 1999	1	(0190) 192 464 – 903
Jahresinhalt 1996	5	(0190) 192 464 – 911
Jahresinhalt 1997	5	(0190) 192 464 – 910
Jahresinhalt 1998	6	(0190) 192 464 – 912
Tips-Übersicht 93-97	3	(0190) 192 464 – 930
Tips-Übersicht 98	1	(0190) 192 464 – 931

Dienstleistungen	Seiten	Telefonnummer
Hardware-Hitliste	2	(0190) 192 464 – 940
Hotlines der Spielehersteller	1	(0190) 192 464 – 941



WEKA-Spielehotline für PC Player (0190) 873 – 268 – 11 (3,63 Mark/Minute)



PC PLAYER PLUS MIT VOLLVERSION

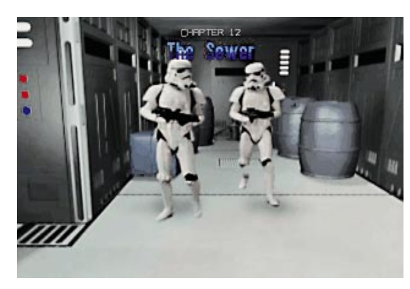
Dank »Seven Kingdoms« ging es diesmal wahrhaft königlich zur Sache, und auch die nächste **PC Player Plus** steht völlig im Banne der Blaublüter. Wir hoffen jedenfalls, daß Sie sich mit uns wie die Schneekönige über die Vollversion von **King_s Quest 7** freuen werden. Denn schließlich besticht das vielfach preisgekrönte Abenteuer mit einer Disney-ähnlichen Zeichentrick-Präsentation, durchgehender deutscher Sprachausgabe, einem gerüttelt Maß tüfteliger Rätsel sowie einer wahrlich bezaubernden Geschichte.

PC Player

5/99

VORSCHAU

SCHWERPUNKTE



Jetsetter **Roland Austinat** wird der nördlich von San Francisco gelegenen Basis von LucasArts seine Aufwartung machen, und das gleich aus doppeltem Anlaß. Zum einen erwarten ihn brandneue Infos über die kommenden Großtaten der Sternenkrieger, zum zweiten wird er vor Ort Auskünfte einholen, die unserer Serie über die Historie großer Spielehersteller zugute kommen. Die wird sich diesmal – Sie ahnen es bereits – mit der Firma **LucasArts** beschäftigen. Wortwörtlich abgehoben wird auch unserer nächster Genre-Schwerpunkt sein, denn Chef-Simulant **Martin Schnelle** möchte Aufklärungsunterricht in den Gefilden der wichtigsten **Propellorsimulationen** betreiben.

HARTE ZEITEN ...

... stehen uns allen bevor, denn die Hersteller verspielter Eingabegeräte konzentrieren sich mehr und mehr auf die krafttraubende und schwer umjubelte Force-Feedback-Technologie. Höchste Eisenbahn also, da mal einzulenken und sich eine kritische Marktübersicht über die derzeit leistungsfähigsten motorbetriebenen Lenkräder zu gönnen.



SPÄTKOMMER IM FRÜHSOMMER

Diesen Monat traf es uns besonders hart, denn viele der vollmundig angekündigten Titel wurden von den Herstellern in letzter Minute doch noch einmal verschoben – na ja, uns kann es recht sein, vorausgesetzt, die Anzahl der Bugs tendiert dafür gegen Null. Erwarten wir also frohgemut testfähige und weitgehend fehlerfreie Versionen von **Heavy Gear 2**, **Warzone 2100**, **Civilization: Call to Power**, **TOCA 2**, **Commandos – Im Auftrag der Ehre**, **Silver**, **Machines**, **Unreal Tournament** und **Discworld Noir**.

PC Player
5/99
erscheint am
7. April*

* Abonnenten erhalten das Heft in der Regel ein paar Tage früher.

Alle Vorschau-Angaben ohne Gewähr! Aufgrund von Terminänderungen bei den Spieleherstellern kann es zu kurzfristigen Verschiebungen kommen.





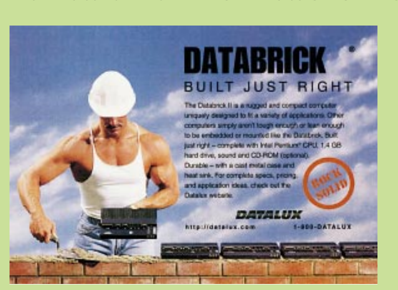


BY SCOTT ADAMS

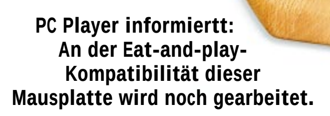
[fiNALE]

Starke Jungs

Seltsame Dinge: Im amerikanischen PC Magazine wirbt die Firma Datalux für ihren Databrick-Rechner, indem sie ihn von einem muskelstarrenden Bauarbeiter einmauern läßt. Sollte dies das vielgepriesene intelligente Haus mit integrierten Computern sein? Das würde aber ganz schön teuer für Otto Normalverbraucher werden. Und selbst, wenn die ziegelsteinförmigen Dinger wirklich »rock solid«, also stark wie ein Felsen sind – normalerweise steht doch der PC auf dem Tisch und nicht andersherum.



Kein Wunder, daß bei diesen Zutaten die Kosten fürs Eigenheim explodieren ...

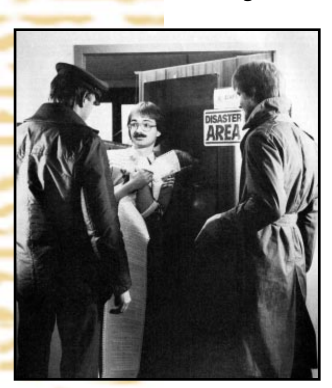

PC Player informiertt: An der Eat-and-play-Kompatibilität dieser Mausplatte wird noch gearbeitet.

Hammerhart

Eine Maus hat's nicht leicht: Ständig wird sie über irgendwelchen Schmier und Filz geschoben, ständig drückt sie ihr Mensch auf die beiden Ohren, pardon, Tasten. Das muß nicht sein: Die Firma Happy Mouse Plate aus Bergneustadt (www.salewsky.de) macht Schluß mit schmutzigen Mausmatten. Mit ihrem gleichnamigen Maus-Pad tun Sie nicht nur der Maus etwas Gutes, nein: Die Anwendungsgebiete sind unbegrenzt. Endlich können Sie auch die Mahlzeiten unmittelbar am PC einnehmen, ein Butterbrot ist auf der Maus-Platte schnell geschmiert. Nicht nur eklige Spinnen, sondern auch Einbrecher schickt ein beherzter Schlag mit der hölzernen Waffe ins Reich der Träume. Was uns wie ein Aprilscherz vorkam, ist die nackte Wahrheit: »Happy Mouse Plate wird von Holz aus ökologischer Waldnutzung gefertigt, empfohlen von Greenpeace, Bund und Robin Wood«, kündet die Pressemitteilung. Na, dann können wir uns unser Teakholz-Platte wohl von der Backe putzen ...

Die Polizei bittet um Ihre Mithilfe

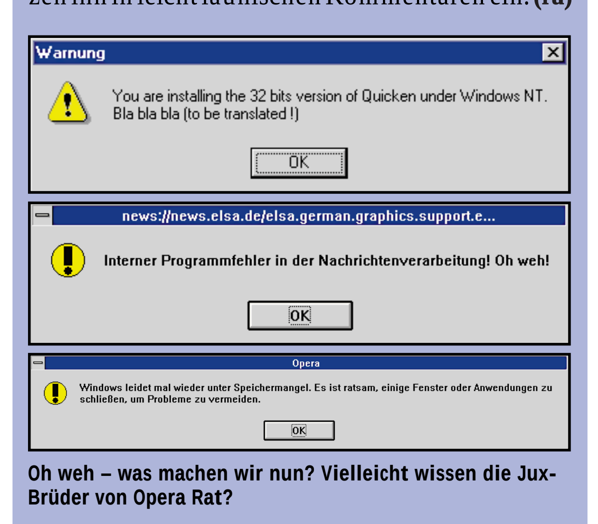
Beim Blättern in alten Happy-Computer-Ausgaben, sozusagen dem Urahn der heutigen PC Player, bemerkten wir: Redakteure mußten damals nicht nur Artikel schreiben, sondern auch als Fotomodell einspringen. Passend zur Multimedia-Leserbrieffolge dieses Monats hieß der zwölf Jahre alte Artikel »Keinen Ärger mit Post und Polizei – Mailboxen legal betreiben«. Es gelang dem hier abgebildeten Redakteur immerhin, sein Äußeres geschickt zu tarnen, so daß ihn einer unserer Kollegen (der hier ungenannt bleiben möchte) nicht erkannte. Wissen Sie, wer es sein könnte? Ein kleiner Tip: Er heißt nicht Boris Schneider.



Kein Druckfehler: Das Aufmacherbild für einen Artikel konnte vor zwölf Jahren schon mal schwarzweiß sein.

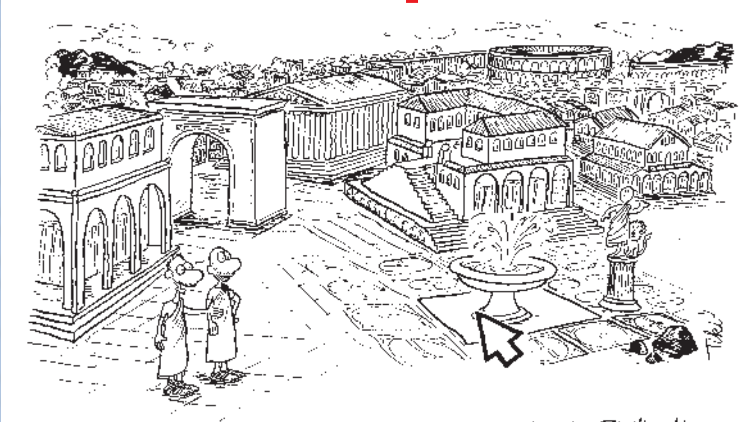
ALLES BLABLA

Sven Hoffer deckte auf: Die etwas faulen Übersetzer von »Quicken 4.0« bei dessen Installation, um genau zu sein. Ralf Sauter öffnet indes ein neues Kapitel des subtilen Wortwitzes: Die Kollegen vom »Opera«-Eindeutschungsteam besitzen offenbar einen schrägen Sinn von Humor und setzen ihn in leicht launischen Kommentaren ein. **(ra)**



Oh weh – was machen wir nun? Vielleicht wissen die Jux-Brüder von Opera Rat?

tikis MS-SpielDOSe



»Ist das nicht phantastisch: Wir sind die mächtigste Zivilisation der Erde – und alles nur durch diesen kleinen Pfeil!«